HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 3 JULI/AUG 1995

POWER UNLIMITED

f. 6,95 BF 130

Als een komeet

CD-I * PC CD-ROM * SEGA * NINTENDO * PLAYSTATION

Gratis poster Virtua Fighter

SATURN SPECIAL

VIRTUA FIGHTER • VICTORY GOAL
PEBBLE BEACH GOLF • PANZER DRAGOON
DEADALUS • CLOCKWORK KNIGHT

DAYTONA USA

HEET NIEUWS VAN Nintendo

U·L·T·R·A 64
KILLER INSTINCT
DONKEY KONG COUNTRY 2





X-Men • Zorro • Flight Simulator 5.1
SimTower • Tarzan • Earthworm Jim • Jungle Strike • Addams Family Values • First Encounter
Fatal Fury 3 • X: Com Terror From the Deep • Terminal Velocity • Zero Kamikaze • Theme Park



SNEL, DYNAMISCH
EN ZÉÉR
HUMORISTISCH;
DAT IS
STREET RACER.
SUPER FUN
GEGARANDEERD!













NU OOK OP MEGA DRIVE...







Every gamer wants to play
with power.

But who can name only one
truly mind-blowing games machine?

Wait till September,
when you'll discover
a whole new universe of

POWER.



SONY

Power Unlimited

Dit nu

VIRTUA FIGHTER





mmer Spellen

SATURN SPECIAL 35

Op 7 juli is het zover! Sega's Saturn zal vanaf die datum in de winkels liggen. De testers van Power Unlimited kregen tien pagina's ter beschikking om de 32-bitter onder handen te nemen. Uitgebreide recensies van: Virtua Fighter ('griezelig realistisch' - Kees), Daytona USA ('hart in je keel' - Ed), Pebble Beach Golf ('relaxed' - Bas), Clockwork Knight ('hoge kwaliteit en afwisselend' - Thomas), Deadalus ('saai' - Laura), Victory Goal ('lust voor het oog' - Michael) en Panzer Dragoon ('met stomheid geslagen' - Ben).





X-COM, TERROR FROM THE DEEP 52

De aliens zijn terug! Omdat het ze in deel 1 (Enemy Unknown) niet lukte de aarde vanuit de lucht te veroveren, proberen ze het nu vanuit zee. Maar X-Com is op alles voorbereid...

EARTHWORM JIM 54

Earthworm Jim is ook draagbaar de koelste worm sinds James Worm 007. Het verhaal is bekend maar wie wil er nu niet stad en land afsjouwen met deze gespierde worm in z'n binnenzak?

ZORRO 58

Met zweep en zwaard trekt Zorro ten strijde om een voorraad goud bij de rechtmatige eigenaar terug te bezorgen. Vroeger, op de TV, won onze besnorde held altijd maar met toetsenbord of joystick zou het weleens heel anders af kunnen lopen, want het is krankzinnig moeilijk.

PROFCHECK, VIRTUAL GUITAR 61

John Cameron van Claw Boys Claw is een van de beste gitaristen van Nederland. Normaal bespeelt John een Fender Stratocaster, voor de PU nam hij de Virtual Guitar ter hand. Ploink, ploink.



ADDAMS FAMILY VALUES 62

De Addams Family doet weer van zich spreken. Baby Pubert wordt ontvoerd door de lieftallige, rondborstige oppas Debbie Jellinsky. Fester gaat op pad om z'n kleine neefje voor een vroegtijdige dood te behoeden. Thomas had er maar één woord voor: subliem, melig, pittig, uitgebreid, huiveringwekkend, magnifiek, afwisselend, eindeloos...

GAME BOY FUNPACKS 64

Op de camping, in de tuin of onderweg in auto, vliegtuig, bus of trein; met name in de vakantie bewijst die ouwe trouwe Game Boy dat ie nog lang niet versleten is. PU bekeek drie zogenaamde 'FunPaks' onder het motto 21 games halen 3 betalen. Maar zijn die FunPaks wel fun genoeg om mee te nemen?



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!

Afgezaagd?

Nu de MegaDrive zo'n beetje afgezaagd is, ben ik van plan een Sega Saturn aan te schaffen. Maar hoeveel moet zo'n ding mij kosten? En ik ben zowat smoorverliefd op dat speciale Saturn-stuurtje. De prijs? En ik heb me ook laten vertellen dat de spelletjes van de MegaDrive op de Saturn gespeeld kunnen worden en toch een betere beeld- en geluidskwaliteit zouden hebben. En hoeveel kosten die Saturn-spellen gemiddeld?

Gregory Deghislaye, Zolder, België.

■ *Wisten wij het maar, Gregory. Op het moment dat deze Power Unlimited naar de drukker moest, kon niemand bij Sega ons de prijzen van de Saturn en Saturn-games vertellen. Omdat er internationaal ook (politieke) spelletjes gespeeld worden, blijven die prijzen geheim tot kort voor de officiële introductie op 7 juli. In dit nummer lees je alles over de games die er dan beschikbaar komen, maar als je de prijzen wilt weten, kun je het beste even met je plaatselijke spelleverancier of met Sega bellen (02152-86200). In de volgende PU krijg je die prijsinfo alsnog. Trouwens, de MegaDrive is nog lang niet 'afgezaagd', hoor. Over dit onderwerp lees je alles, op pagina 46 van dit nummer.*

Ombouwen

Ik las laatst in de PU dat het werd afgeraden om je SNES te laten ombouwen. Maar waarom eigenlijk? Ik heb ook mijn SNES twee maanden geleden laten ombouwen en ik moet eerlijk zeggen dat ik deze laatste twee maanden nog nooit zo fijn heb gespeeld. Geen lelijke zwarte balken meer boven en onder in beeld en een ingebouwde game-converter. Maar het belangrijkste is die twintig procent extra snelheid. Het is nu zo gaaf om een vecht of schietspel te spelen. Ik zou tegen iedereen willen zeggen: als je vooral méér speelplezier wilt hebben, laat dan je SNES ombouwen! Ik kan in elk geval niet meer zonder.

John Luit, Velsen.

Namco zuigt

Ik wil even reageren op de review van Pac-in-Time voor de Game Boy. Ik weet niet of jullie het al in de gaten hadden, maar dit is een rasechte 'rip off' van het PC-spel Fury of the Furries. Dus die 8 moet op z'n minst verlaagd worden tot een 3 of zo. Ik heb het spel al bijna een half jaar op m'n PC en ik vind dit geen steil. Namco Sucks!

Sander van Doeland, Grave.

Pac Man rules

Ik begin elke maand steeds meer een hekel te krijgen aan Bjørn. Ik bladerde wat in m'n PU totdat ik de review van Pac-Man 2 zag. Waarom zeik je hem zo af? Volgens mij heeft Namco jullie te weinig geld gegeven voor een normale recensie. Nee, wacht. Bjørn vind het juist geinig om afzeikende recensies te schrijven. Stront, Bjørn, stront!

Randy Wintjes, Hijken.

■ *Ho, ho, ho! Er zijn grenzen. Ten eerste worden wij niet betaald door Namco (door geen enkele spelproducent overigens) en ten tweede, als Bjørn een laag cijfer uitdeelt dan is dat terecht. Pac-Man of geen Pac-Man. Zo, dat lucht op!*

Nanno Struik

Derde messias

Wij willen even terugkomen op de verhalen van Jeffrey Weller en Patrick Brand. Voor het eerste deel geven wij een tien. Maar het tweede is beduidend minder. En het verhaal is nog niet afgelopen, want Sonic's vriend Tails had Sonic gered. Sonic nam wraak op die dikke vette pizzavreter van een Nintendo-messias. Hij besloot op bezoek te gaan bij zijn vriendin Amy Rose. Er deed niemand open maar Sonic had de sleutel bij zich en ging naar binnen. Tot zijn grote verbazing stond daar een grijze doos naast de tv. En in een hoekje onder het stof vond hij de ware 16-bit spelcomputer (de MegaDrive). En Sonic besloot een aantal nieuwe spellen op de markt te brengen. En iedereen leefde nog lang en gelukkig. (Dit stuk werd 2000 jaar geleden uit de bijbel gescheurd).

Ricardo & Joris, Schijndel

■ *Wij zijn benieuwd hoeveel delen er nog volgen, maar één ding is duidelijk: de videogamesbijbel is hard aan een herdruk toe!*

Meisjes!

**Ik vind het zo raar dat er haast nooit meisjes in jullie onwijs gave blad staan. Zijn er dan helemaal geen meisjes die verzot zijn op computergames? Ik zou alle meiden aan willen raden om jullie blad te lezen en te gaan computeren. Vorig jaar op de Nationale Nintendo Kampioenschappen bleek namelijk dat er haast geen meisjes computeren. Ik zat bij de laatste 64 (finale) en toen waren er haast geen meisjes meer.
Jullie moeten deze brief in de Yo! Post plaatsen, want ik denk dat jullie wel blij zullen zijn om weer eens een brief van een meisje te ontvangen.**

Marion de Proost, Valkenswaard.

■ *'Nou en of!,' zeiden de jongens van Power Unlimited. Iedere brief van een dame is een dag vol zonneschijn. Toch?*

POSTBUS 9805, 10

Geen CD-i

Ik heb een vraag. In het mei-nummer van Power Unlimited zat een bon voor een gratis demo CD-i. Ik heb die bon toen opgestuurd, maar ik heb nu nog steeds niks ontvangen. Hoe zit dat?

Bas Teviert, Middenmeer.

■ *Natuurlijk hebben wij Philips even om een antwoord gevraagd. De aanvraag van de demo's overtrof alle verwachtingen, vandaar dat er een kleine vertraging is ontstaan bij het uitleveren van de CD-i's. Als het goed is, moet je 'm inmiddels in huis hebben.*

Rectificatie

■ In ons enthousiasme bij het beoordelen van spellen, gaat er wel eens iets mis. Zo hadden wij het bij de bespreking van Speedy Gonzales (in de Power Unlimited van mei) over een review in plaats van een preview. Bovendien kregen wij een zeer vroege testversie van het spel, waardoor de kwaliteit van de definitieve versie wellicht hoger uitkomt dan de beoordeling die we Speedy G. nu hebben gegeven.

Rare kwasten

Ik wilde even op die Jeroen van Londersele terugkomen (zie de PU van mei). Door hem heb ik nu kwaai zin, want Power Unlimited is niet staatsgevaarlijk maar geldbesparend door hun (p)reviews. Ik heb medelijden met je hoor, Jeroen. Ik ken meer rare kwasten van jouw soort. En ehh ... je wilde toch Marco Borsato op de redactie afsturen? Nou dan mag je nog één ding van mij aannemen: de meeste dromen zijn bedrog. P.S. Wat is jouw reactie hierop? Stuur je nou Caroline Tensen op ons af?

Dave de Zwart, Eindhoven

■ *Het spijt me?*

YO! KUNST



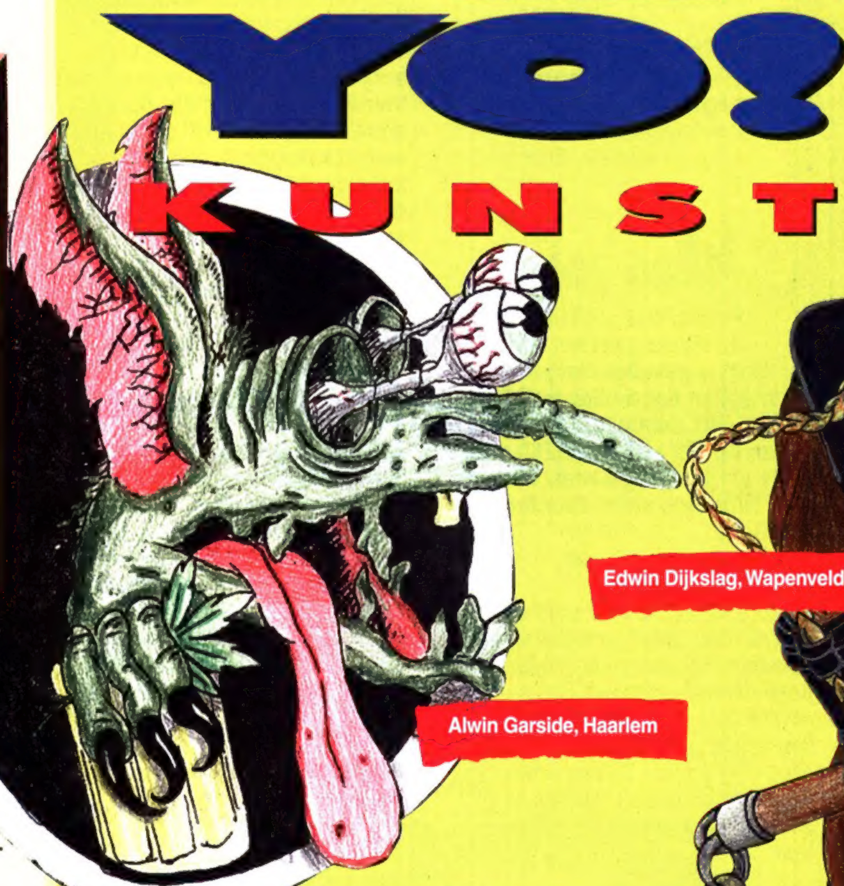
Remko Burger, Spijkenisse


Orestis Molopolis

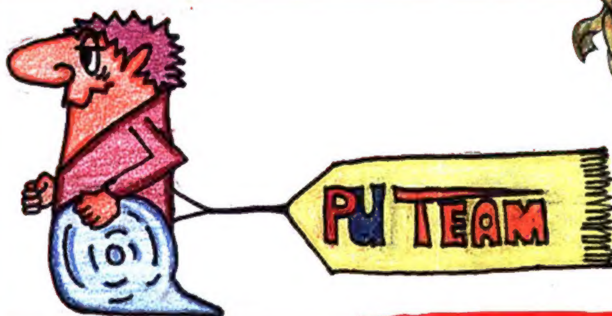


Boy Litjens, Deest


Erwin Vossen, Leveroy


Alwin Garside, Haarlem


Edwin Dijkslag, Wapenveld



Marijn Verpaalen, Bosschenhoofd

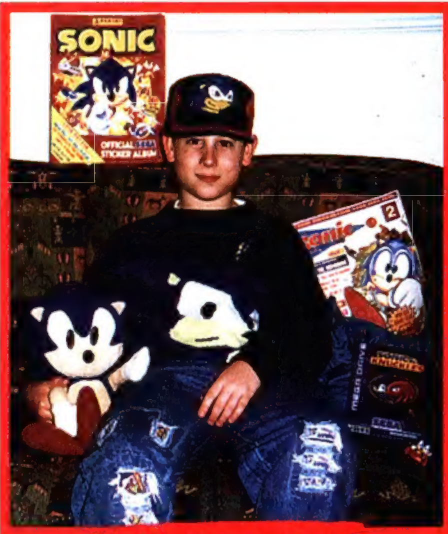
YO! POST



Mislukt

Is CD-i nou echt mislukt?
Richard Huisman, Gemert

■ *Niet zo ongeduldig, Richard. Nee, CD-i is nog springlevend en zal dat voorlopig ook nog wel blijven.*



Jordy uit Alphen is duidelijk geen voorzitter van de Mario-fanclub

Oink beest?

Hoi Kees. Ik weet nu dus dat jij Kees van Villa 65 bent, maar nu zit ik dus met nog een vraag. Waarom heb je het verhaal van het 'Oink beest' nooit meer verteld? Je hebt een hele tijd geleden gezegd dat je dat verhaal nog eens zou vertellen, of heb ik het gemist? Zo ja, zou je het dan nog eens een keer aan het begin van het programma kunnen vertellen of het naar mij opsturen?
Raymond Stuger, Sliedrecht.

■ *Het verhaal van het Oink-beest? Dat willen we natuurlijk allemaal wel weten! Misschien krijgen we Kees zover dat hij dit mysterie in de volgende Power Unlimited uit de doeken doet. Tenminste, als de censuurcommissie er geen problemen mee heeft.*

Ultra nieuws

Naar aanleiding van Bitwars '95 en de diverse besprekingen van Sega Saturn en Sony Playstation, zit ik te smachten naar een bespreking van de Ultra 64. Jullie zeggen dat er mooie spellen worden gemaakt om de introductie van de Ultra 64 tot een succes te maken. Al die Engelse bladen hebben Killer Instinct al besproken en een paar ook de Virtual Boy, maar jullie nog niet. Hopelijk komt er snel een bespreking van de Ultra 64.
Rick Baldt, Deventer

■ *Rick, kerel, blader snel even door naar de nieuwspagina's. Daar lees je het allerlaatste nieuws over Ultra 64 en Killer Instinct.*

Ultra prijs

Ik volg met veel interesse de Bitwars en het is me dan ook opgevallen dat jullie voorspellen dat de Saturn 1300 gulden (Bfr. 24000) zal gaan kosten en de Ultra 64 maar 250 dollar. Ik vind dit nogal raar, temeer daar Nintendo altijd duurder was dan Sega.
J. Lauwens, Holsbeek, België.

■ *Nintendo houdt nog altijd vast aan die 250 dollar, terwijl Sony een prijs van 299 voor haar PlayStation bekend heeft gemaakt. Dat gaat de goede kant op. Natuurlijk kan Sega niet achterblijven. Wat de definitieve prijs van de Saturn wordt, horen we jammer genoeg pas kort voor de introductie van het apparaat.*

Middeleeuwse asobiggen

Tjonge, jonge, jonge. De fruitsalades en asobiggen zijn de wereld nog lang niet uit. Neem nou Jeroen van Londersele uit Liederkerke. Begint hij over de middeleeuwse Game Boy en NES te zeuren. Jeroen jongen, de PU houdt zich alleen bezig met serieuze stuff zoals: SNES, MD, CD-i, CD-ROM, Playstation, Saturn en zo. Ik ben gelukkig net een paar weken mijn Game Boy kwijt, zodat ik voor de komende 10.000 jaar van koppijn af ben. Dan begint hij ook nog één van mijn vrienden, Geert Koehof, uit te schelden. Nee Jeroentje, slameloentje, Marco Borsato op de redactie afsturen heeft geen nut, want zoals good old Marco ooit zei: de meeste dromen zijn bedrog en dat is maar goed ook, want jouw brief is een nachtmerrie.
Alexander Nasse, Hulst

Handtekeningen

Mijn vader was in april jarig. 's Avonds kwamen er veel mensen op bezoek. Opa, oma, tantes en ooms, je kent dat wel. Opeens begon ik over mijn verjaardag (27 juni). Ik wil een PC maar die vindt mijn vader te duur. Toen ben ik bij mijn opa gaan zitten (die al een paar borreltjes achter de kiezen had) en vroeg of hij en mijn oma ook aan die PC mee willen betalen. Dat vond hij goed als mijn andere oma ook maar mee deed. Dus haalde ik een papiertje voor de handtekeningen. Zo kreeg ik zestien man bij elkaar. Dat beviel me wel en het zal mij benieuwen wanneer die PC er nu komt.
Henk-Jan Huygen, Eemdijk

■ *Kijk, dat noemen wij inventiviteit! Zo werd er trouwens in de middeleeuwen ook geronseld voor de koopvaardij; eerst dronken voeren en daarna laten tekenen. Slim hoor.*

Power Quote

Ik hoop dat Bjørn weer normaal wordt.
Ludo Maas, Breda

Verliefd op Jos

Ik kreeg laatst weer een blad van jullie, maar wat staat daar op de voorkant? Nieuws over Mortal Kombat 3! Oh nee hè, niet weer! Bij Mortal Kombat 1 maakte ik al die strontpoppetjes na vijf seconden dood. Toen kwam Mortal Kombat 2. What the .... ik heb al die mennekes al lang gekild. Ik lees nog steeds gezwets over Kung Lao, Liu Kang Reptile enz. enz. En ik heb trouwens nog een vraag. Mijn zus is verliefd op Bon Jovi, Jos Verstappen, Michael Schumacher, Marc Overmars en op David Charvet en ik lijk een beetje op Jos Verstappen dus ze gaat mij de hele tijd plat zitten te kwijlen. Wat moet ik doen?
Adriaan Sillem, Rotterdam.

■ *Wij kunnen ons niet voorstellen dat jouw zus kwijlt. Dat doen zussen nooit, en zeker niet op mensen die op Jos Verstappen lijken. Wat moet je doen? Neem eens een van de meiden uit je klas mee uit eten, of naar een popconcert van Bon Jovi. Heeft jouw zus eindelijk eens rust.*

Gemiddeld genomen

Ik werd zo langzamerhand ziek van dat gezeik over welke computer nou de beste is. Daarom pakte ik al mijn PU's en ben de gemiddelde cijfers gaan uitrekenen. Hier zijn ze vanaf de maand november '94 tot en met mei '95.

SNES:	7.3
MEGADRIVE:	7.3
PC/CD-ROM:	7.6
GAME BOY:	6.8
CD-I:	8.0
MEGA CD:	7.8
32X:	7.6
NEO GEO:	8.2

Martijn Steinpatz, Hilversum.

■ *Laat dit voor eens en altijd duidelijk zijn. Bedankt, Martijn!*

IN DE ARCADE

met Bas en Laura



Veel spellen die je in de arcade tegenkomt, verschijnen vroeger of later ook op console. Reden genoeg dachten we om een nieuwe rubriek te starten waarin we jullie op de hoogte houden wat er zoal te beleven valt in de donkerte van de speelhallen. Deze aflevering is het de beurt aan Bas en Laura.

ACE DRIVER

Het is zondagmiddag 13.00 als Bas en ik een willekeurige Amsterdamse arcadehal binnenlopen. Binnengekomen stuitten wij op een muur van toeristen maar na wat duw en trekwerk wist Bas plaats te nemen achter het stuur van Ace Driver (van Namco). Bas wilde juist dit spel spelen om een intelligente vergelijking te kunnen trekken met Daytona USA. Dat viel hem niet mee want de enige opmerking die ik uit onze Bas kon trekken was dat het stoeltje wel lekker heen en weer schudde maar het spel voor de rest niet aan Daytona kon tippen.

Terwijl Bas nog naschudde, trok ik hem mee naar Drugwars aangezien Killer Instinct en aanverwante instincts bezet waren. Na de nodige onschuldigen te hebben afgemaakt en Bas een tirade had afgestoken tegen de computer, besloten wij dit spel na gezamenlijk overleg als *$#@&!-spel te bestempelen en er verder geen woorden aan vuil te maken.

KILLER INSTINCT

Bas ziet er indrukwekkend uit als hij doet alsof hij boos is. Dit schrok de meeste toeristen zodanig af dat wij even later toch aan de slag konden met Nintendo's Killer Instinct. Op slag werd ik tot over m'n oren verliefd op Sabrewulf, een arme stakker van 45 jaar die met Lycantropenproblemen kampt.(Lycantropie = veranderen in een weerwolf) In eerste instantie riep ik tegen Bas dat ik het lieve hondje wilde zijn, maar dat hij mij geen pijn mocht doen. Bas besloot als Fulgore door het leven te gaan. Het einde van het liedje was dat ik Bas bestempelde als dierenbeul en hem in mijn gedaante van Cinder in brand stak.

CYBER SLED

Terwijl Bas nog lichtelijk nasmeulde van dit geweld, baanden we ons een weg naar het volgende spel: Cyber Sled. In Cyber Sled rijd je in een futuristisch voertuig rond



op het dak van een hoog gebouw. De gameplay is even simpel als afgezaagd; schieten op alles wat beweegt. Bas houdt wel van simpel en diepte gelijk twee knaken op uit z'n broekzak. Ondanks de nodige credits kon Cyber Sled ons absoluut niet boeien.

Met een beetje vieze smaak in de mond, besloten we dit spel te herdopen in Cyber Slet.

TEKKEN

Tot onze verrukking liepen we even later tegen Tekken (Namco) aan, een van de eerste spellen die op Nintendo's Playstation uit zal komen. Tekken bleek qua vorm de perfecte mix van Killer Instinct en Virtua Fighter te zijn. Met veel enthousiasme liet ik Bas alle hoeken van het beeldscherm zien met Michelle.

Bont en blauw en met een ernstig gekneusd ego droop Bas af richting uitgang.

ONRUSTIG

Vanwege alle drukte en toeristen ervaarden wij het spelen in een arcade als zeer onrustig en dan hebben wij het er niet eens over dat je steeds guldens in die kasten moet gooien. Eensgezind hebben wij besloten om 'computergaming' voortaan alleen nog maar in de huiselijke kring te beoefenen en het hele arcadegedoe maar aan een echte liefhebber als Kees over te laten.

LAURA



NIEUWS!

ULTRA 64 KOMT IN... 1996

Het heeft lang geduurd, maar eindelijk kunnen we 'm laten zien: Nintendo's Ultra 64. Zoals we konden verwachten, werkt de fraaie 64-bit machine inderdaad met cartridges en (nog) niet met een CD-systeem. Aan de foto is ook te zien dat er ruimte is voor vier controllers (voor) en geheugenuitbreiding (bovenop). Over de precieze specs van de Ultra 64 doet Nintendo nog erg geheimzinnig. De prijs zal in ieder geval 250 dollar bedragen, wat een Nederlandse prijs van ongeveer vijf- of zeshonderd gulden zal betekenen.
Als toptitels voor Ultra 64 worden onder andere genoemd: Cruis'n USA, Turok: Dinosaur Hunter, Robotech, Monster Dunk, Red Baron, Top Gun en, ja hoor daar is-ie weer, Doom. De bedoeling is dat het apparaat in december in Japan uitkomt en op 1 april in de rest van de wereld.
Dit is geen grapje!

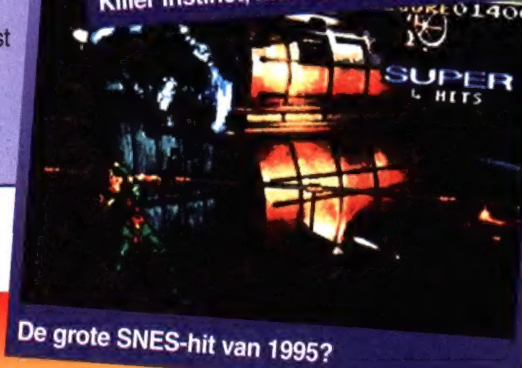

Eindelijk! Nintendo's Ultra 64 in beeld.


Cruis'n USA, een van de toptitels voor Ultra 64.

KILLER INSTINCT OP SNES

De arcade-hit Killer Instinct zou oorspronkelijk een van de grote spellen voor de Ultra 64 moeten worden, maar Nintendo heeft zich bedacht. Dankzij de speciale ontwikkeltechnieken die voor het maken van Donkey Kong Country zijn gebruikt, lukt het nu om ook Killer Instinct voor de SNES uit te brengen. Sterker nog, de SNES-versie van Killer Instinct ligt (als alles goed gaat) al vanaf september in de winkels. Naast het spel verschijnt er bovendien een K.I. CD met de soundtrack van het spel. Een collectors-item dus. Natuurlijk lees je na de zomer een uitgebreide review van Killer Instinct.

Killer Instinct, niet voor de poes!



De grote SNES-hit van 1995?

HET GROTE NINTENDO OFFENSIEF


De Virtual Boy met controller.

Naast gegarandeerde kasuccessen als Killer Instinct en Diddy's Kong Quest heeft Nintendo nog meer in petto voor de tweede helft van 1995. Earthbound bijvoorbeeld; een grappige RPG voor de SNES staat gepland voor deze zomer. We noemen ook nog even kort de (Super) Game Boy line-up voor de komende maanden met tussen haakjes de geplande Amerikaanse verschijningsdatum. Let op: die data verschillen vaak met de releasedatum in Nederland: Donkey Kong Land (juni), Asteroids/Missile Command (juli), Centipede/Millipede (augustus), Street Fighter II (augustus), Galaga/Galaxian (september), Defender/Joust (oktober) en Killer Instinct (november).
Wanneer hij gaat komen is nog niet bekend, maar de kans dat de Virtual Boy in Nederland zal verschijnen, is bijzonder groot. Het apparaat kost in Amerika zo'n 180 dollar en wordt geleverd voor de volgende titels: TeleRoboxer, Galactic Pinball, Mario Clash, Mario Dream Tennis en Red Alarm. Al deze VB-spellen verschijnen in augustus aan de andere kant van de oceaan.





NIEUWS!

SONY DROPT PRIJS PLAYSTATION

Goed nieuws van firma Sony. Tijdens de Electronic Entertainment Expo in Los Angeles maakte men bekend dat de prijs van de PlayStation is vastgesteld op 299 dollar. Volgens ingewijden zal dit een Nederlandse prijs van rond de 750 gulden betekenen. Het apparaat staat gepland voor een Nederlandse introductie in september.
Op die E3-beurs pakte Sony in ieder geval groot uit met een gigantische stand vol verrassende PlayStation-spellen. We noemen er even een paar: Ridge Racer, Mortal Kombat III, Twisted Metal, WarHawk, Tekken, Battle Arena Toshinden, Darkstalkers, Cyberia, Cybelsled, Defcon 5, Destruction Derby en Street Luge. Verder worden voor het eind van dit jaar verwacht: Agile Warrior, Blazing Dragons, Alien Virus, Converse Hard Core Hoops, Descent, Dimm & Witt, G-Police, PowerSport Soccer, OFF-World Interceptor, Silver Load, Kileak - The DNA Imperative, Solar Eclipse, Velocity, Street Fighter: The Movie, Spot Goes To Hollywood en, pffff, Razor Wing. Tenslotte is er ook al wat meer bekend over de verschillende uitbreidingsmogelijkheden voor de PlayStation. Naast de gebruikelijke controller, kun je het apparaat uitbreiden met memory cards, een muis en een Combat-kabel (verbinding tussen twee PlayStations). Als extra optie voor de verbinding met tv en video, levert Sony een RFU adapter (voor tv's met antenne-aansluiting) en een RGB-kabel. In de volgende Power Unlimited lees je veel meer over de PlayStation!



Street Luge voor PlayStation heeft een Skateboard-interface!

FOTO: NIELS VAN IPEREN

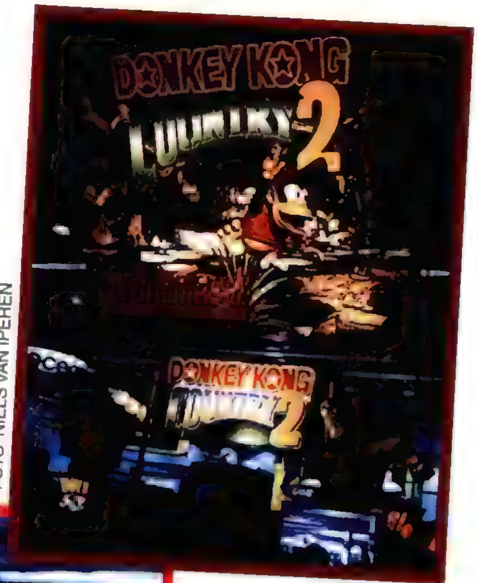


FOTO: NIELS VAN IPEREN

Donkey Kong Country 2; een topper voor het najaar



Diddy en Dixie in actie.

TREKKIE ALERT

Star Trek. Ze kunnen er geen genoeg van krijgen. Binnenkort in jullie theater: de Star Trek Omnipedia, een interactieve gids met voer voor Trekkies. Producent Simon & Schuster had voor de gelegenheid (de E3 beurs in L.A.) een oude bekende uit Hollywood over-gebeamd.

Van firma Viacom komt Star Trek, Deep Space Nine: Harbinger (SNES). En dus werd de Viacom-stand omgetoverd in een heuse, door Klingons bemand ruimteschip. Het zijn mooie tijden voor de fans, maar voor de Star Trek haters heerst inmiddels code rood.

Deze Klingon kijkt niet al te vrolijk.

Spaceworm Jim Kirk schudt hand met fan.

FOTO'S: NIELS VAN IPEREN

DONKEY KONG COUNTRY 2



Er is een dame in het spel! Dixie Kong!

Het kon niet uitblijven, na het grote succes van deel 1 verschijnt in november Donkey Kong Country 2, oftewel Diddy's Kong Quest. Volgens de trouwe lezers van Power Unlimited was DKC niet alleen het beste spel van 1995, maar ook het beste spel ooit gemaakt. We zijn benieuwd of DKC 2 het succes van z'n voorganger zal evenaren. Aan Diddy Kong zal het niet liggen want de kleine, brutale Chimp krijgt gezelschap van een kiene en niet minder brutale dame. Mogen we aan u voorstellen: Dixie Kong. Er zou hier een mooie en romantische relatie kunnen groeien, ware het niet dat er werk aan de winkel is. Geen tijd voor apenliefde dus want het duo moet op zoek naar Donkey Kong. DK is namelijk spoorloos verdwenen en het gerucht gaat dat onze held is gekidnapt door aartsrivaal King K. Rool. Als dat maar goed afloopt!

NIEUWS!

DAMON HILL WERELDKAMPIOEN



Ook op de Game Gear haalt-ie de beste tijden. Hopen we.

Ondanks een paar akelige overwinningen van Michael Schumacher, denken wij van Power Unlimited dat Damon Hill dit jaar toch wereldkampioen Formule-1 gaat worden. Waarom? Omdat Hill stiekem thuis heeft zitten oefenen. Met Virtua Racing. Logisch toch?



Van links naar rechts: PU's hoofdconducteur Edwin A., Williams' hoofdcoureur Damon H. en Sega's hoofdmonteur Rob J.

VIRTUAL HELM JAGUAR

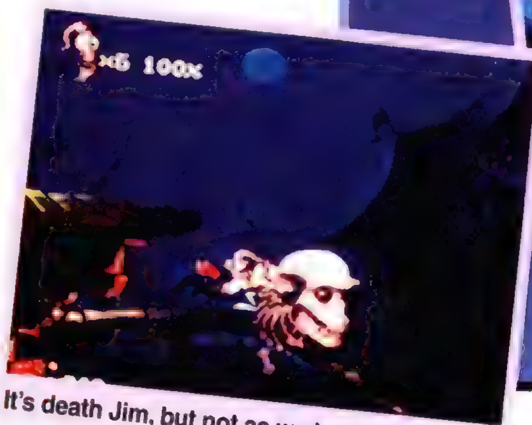


Met je hoofd in de Atari-wolken.

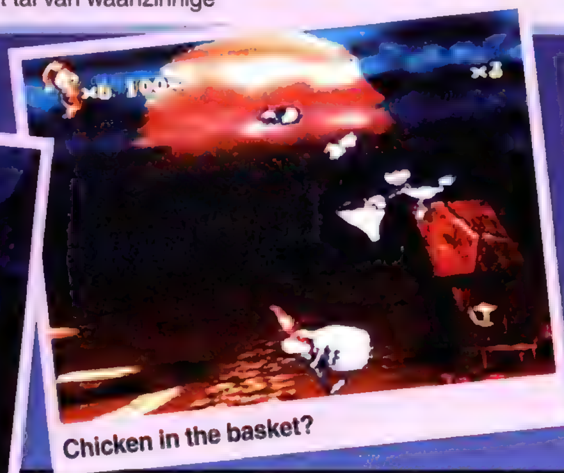
Of-ie ooit naar Nederland komt, is nog maar de vraag, maar we vonden het nieuwste speeltje van Atari zo leuk dat we 'm toch al vast wilden laten zien; de Virtual Reality-helm voor de Jaguar.

EARTHWORM JIM 2 IN DE MAAK

We maken er geen geheim van, Earthworm Jim is de ongekroonde held van de Power Unlimited-redactie. Het doet ons dan ook veel plezier om jullie te melden dat er hard wordt gewerkt aan nieuwe avonturen van deze populaire pier. Earthworm Jim 2 verschijnt in oktober en kent tal van waanzinnige levels met absurde namen als: Evil's Funhouse, ISO 9003 (huh?), Villi People, Lorenzo's Soil, Wormburger en, hoe verzinnen ze 't, Peter, Pound And Mary. Maar pas op, het visseizoen is geopend en pieren hebben een hekel aan vissen.



It's death Jim, but not as we know it.



Chicken in the basket?

NIEUWS!



WIN EEN POWER RANGERS AKTIE-SET



Interessant filmnieuws! Vanaf 20 juli zijn de Mighty Morphin Power Rangers ook op het witte doek te zien. Je kent de Rangers al van tv en de bijbehorende videogames, maar nu komen ze ook in de bioscoop tot leven. Om jullie vast in de stemming te brengen, verloten we tien unieke Power Rangers aktie-packs. Zo'n setje bevat een t-shirt, button, sticker en mini-poster. Bovendien is de helft uitgerust met een heus Power Rangers-horloge en de andere helft met een Power Rangers-rugzak.
Wat moet je doen? Simpel! Stuur voor 20 juli een briefkaartje naar de redactie met daarop je naam en adres en de naam van één van de karakters uit de Power Rangers-serie. Uit de inzenders trekken wij dan de tien winnaars van de aktie-set.
Het adres is:

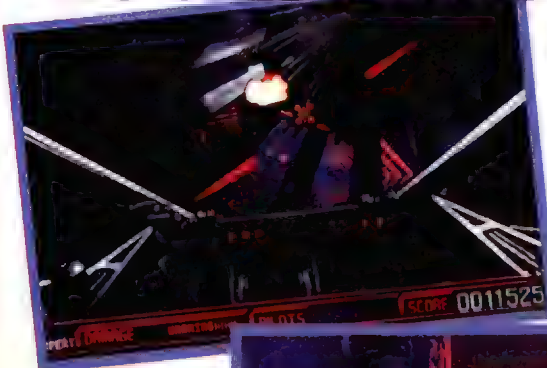
POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM



Kom maar bij papa, Power Rangers!

VERWACHT VAN GEORGE LUCASEN STEVEN SPIELBERG:

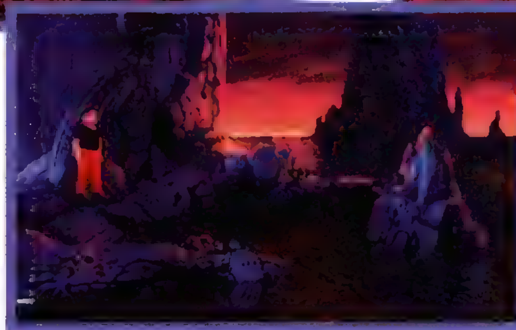
LUCAS ARTS IN BEELD



Rebel II: De opvolger van Rebel Assault.



Kindervriend Mortimer: Op een slak de lucht in.



The Dig: Eindelijk krijgt Spielberg z'n zin.

VOOR ALTIJD BATMAN

In de vorige Power Unlimited heb je alles kunnen lezen over The Adventures Of Batman & Robin. Natuurlijk mag Hollywood niet achterblijven. Op 24 augustus gaat de derde Batman-film, Batman Forever, in première.
De rol van de beroemde 'zwarte ridder' uit Gotham City wordt ditmaal gespeeld door Val Kilmer, die je misschien nog kent uit films als Top Gun, Willow en The Doors. Tommy Lee Jones (JFK, The Client, Natural Born Killers) speelt de rol van Harvey Dent (Two-Face), de voormalige officier van justitie van Gotham City. Na een niet zo fris ongeluk gaat Dent door het leven met een mismaakt gezicht. Hij denkt dat Batman hiervoor verantwoordelijk is -ten onrechte, natuurlijk - en zweert wraak. Jim Carrey (The Mask) is The Riddler en voormalig werknemer van Wayne Enterprises die vindt dat zijn talenten als computerwizzard zwaar worden miskend. Ook hij zint op wraak, maar hij weet niet dat zijn ex-baas Bruce Wayne en Batman dezelfde persoon zijn. Ondertussen raakt de lieftallige Dr. Chase Meridian (Nicole Kidman) tot over haar oren verliefd op Batman maar niet op Bruce Wayne. Complicaties, complicaties! Wordt vervolgd op 24 augustus.



Val Kilmer speelt Bruce Wayne alias Batman.



Acclaim komt binnenkort met de SNES-versie van Batman Forever.

BEKENTENISSEN

HET TESTTEAM

BJØRN
Razende reporter, internationaal correspondent en veelzijdig spelfanaat.
SPEL VAN DE MAAND:
Earthworm Jim (Game Gear)

KEES
De man van de uppercuts, linkse directe en rechtse hoeken.
SPEL VAN DE MAAND:
Virtua Fighter (Saturn)

MICHAEL
Raast over het internet en langs de sportvelden.
SPEL VAN DE MAAND:
Victory Goal (Saturn)

LAURA
Houdt van avonturen, 500 CC en Ben.
SPEL VAN DE MAAND:
Full Throttle (PC)

DAVID
Internet-goeroe heeft een verrassing voor Power Unlimited in petto.
SPEL VAN DE MAAND:
Is nog geheim

THOMAS
Legt op deze pagina zijn Bourgondische ziel en zaligheid bloot.
SPEL VAN DE MAAND:
Adam Family Values (SNES)

BAS
Oefent hard voor zijn Golf Vaardigheids Bewijs!
SPEL VAN DE MAAND:
Pebble Beach Golf (Saturn)

BEN
Maakt een wheely op de rug van een Saturn-draak.
SPEL VAN DE MAAND:
Full Throttle (PC)

ANDREAS
Houdt van de natuur en eekhoorntjes in het bijzonder.
SPEL VAN DE MAAND:
Zero The Kamikaze Squirrel (SNES)

ED
Heeft de recordtijd van Edwin verbeterd en dat doet pijn.
SPEL VAN DE MAAND:
Daytona USA (Saturn)

Eigenwijs?

Weet je het beter dan de kanjers van Power Unlimited? Laat het ons weten! Stuur je commentaar, fanmail, dreigbrieven en ongedekte cheques naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM

DE BEKENTENISSEN VAN:



ALS IK 'S OCHTENDS VOOR DE SPIEGEL STA, DENK IK:
'Over een paar uur ziet alles er vast beter uit.'

HET BESTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Super Bomberman, natuurlijk.'

MIJN IDEALE VAKANTIE-BESTEMMING:
'New York, New York, Fiji Eilanden en Zuid-Limburg.'

M'N MEEST IRRITANTE GEWOONTE TIJDENS HET SPELEN:
'Verneuken van de gamepad en Bjørn irriteren.'

JE KUNT MIJ, OOK NA 48 UUR TESTEN VOOR POWER UNLIMITED, NOG WAKKER MAKEN VOOR:
'Een elfje met gouden haren.'

GEHEIME TIP OF VERBORGEN CODE VOOR EEN BETERE WERELD:
'Veel Bourgondisch eten en drinken en veel Bourgondische seks.'

HET MEEST IRRITANTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Super Putty.'

FAVORIETE DRANKJE TIJDENS HET SPELEN:
'Grenadine aanmaak-limonade.'

M'N MOEDER ZEI ALTIJD:
'Niet met je eten spelen.'

PAMELA ANDERSON:
'Prins Willem Alexander.'

FAVORIETE (JUNK) FOOD TIJDENS HET SPELEN:
'Vers stokbrood met kaas.'

GROOTSTE AMBITIE:
'Ooit nog eens een groot muziekfestival organiseren.'

FAMOUS LAST WORDS:
'Kom morgen maar terug.'

POWER top-10

NINTENDO POWER top-10



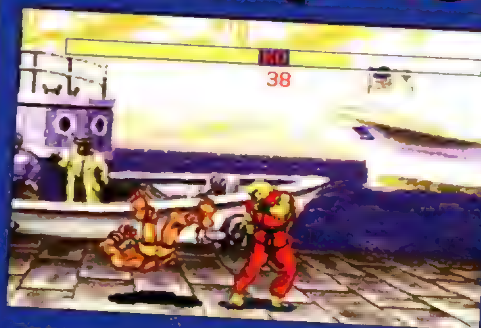
1. (1) International Superstar Soccer (SNES)
2. (2) The Lion King (SNES)
3. (3) Donkey Kong Country (SNES)
4. (-) Kirby's Dreamland (Game Boy)
5. (6) Fifa Soccer (Game Boy)
6. (5) The Lion King (Game Boy)
7. (8) NBA JAM T.E. (SNES)
8. (7) Smurfen (Game Boy)
9. (9) NBA Life '95 (SNES)
10. (-) Casino Fun Pack (Game Boy)

SEGA POWER top-10



1. (1) Fifa Soccer '95 (MegaDrive)
2. (3) Road Rash 3 (MegaDrive)
3. (2) Stargate (MegaDrive)
4. (5) Psycho Pinball (MegaDrive)
5. (6) Metal Head (32X)
6. (7) The Lion King (MegaDrive)
7. (-) Blood Shot (MegaDrive)
8. (-) Sonic 2 (MegaDrive)
9. (-) Super Motocross (32X)
10. (-) Psycho Pinball (MegaDrive)

PC POWER top-10



1. (-) Super Street Fighter 2 Turbo
2. (1) Dark Forces
3. (-) Flightsimulator 5.1
4. (-) Psycho Pinball
5. (-) Discworld
6. (2) Descent
7. (-) SimTower
8. (6) Mortal Kombat 2
9. (9) Lost Eden
10. (3) Wing Commander III

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

MEGADRIVE

Story Of Thor (april)	9,2
Batman & Robin (juni)	8
Toughman Contest (juni)	8
Alien Soldier (juni)	8
Comix Zone (juni)	8
Street Racer (mei)	8
Stargate (april)	8

SNES

Mega Man X2 (april)	9
NBA Jam T.E. (april)	9
The Flintstones (juni)	8,8
Kirby's Dream Course (juni)	8,8
Warlock (april)	8,8
Rise Of The Phoenix (juni)	8,2
Fatal Fury Special (april)	8,3
Demon's Crest (april)	8,1

PC CD-ROM

Mortal Kombat II (mei)	9,5
Metal Marines (juni)	8,5
Heretic (april)	8,3
Bioforge (juni)	8,1
Descent (april)	8,1
Jungle Strike (juni)	8
Super Karts (juni)	8
Atari 2600 Action Pack Windows (juni)	8
Dark Forces (april)	8
Alone In The Dark (mei)	8
Drug Wars (mei)	8
Discworld (mei)	8

CD-I

Chaos Control (mei)	8,5

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:





FULL TH

'In feite is dit het coolste spel dat ooit is gemaakt', zo luidde het oordeel van spelontwerper Tim Schafer over zijn geesteskind Full Throttle. Na een poosje bij hoofdpersoon Ben achterop de motor te hebben meegereden, kunnen wij dit alleen maar beamen: in feite is dit het coolste spel dat ooit is gemaakt.

BRAAF SUCKS

LucasArts heeft het beleid duidelijk omgegooid. Het begon ermee dat de megafabrikant, die het op gamesgebied vooral moest hebben van talloze Star Wars-varianten en allerlei leuke of spannende maar altijd toch wat brave adventures, uitkwam met de 3D-schieter Dark Forces. Hoewel ook een Star Wars-variant, kwam het geweld zo dicht bij de speler dat de aanduiding 'braaf' niet echt meer van toepassing was. Deze nieuwe trend heeft zich serieus voortgezet met het biker-avontuur Full Throttle.

BEN IS NIET TE HUUR

Full Throttle gaat over de lotgevallen van Ben, de ruige leider van The Polecats motorbende. De baas van de laatste stoere-motorenfabriek probeert de Polecats te huren voor een klusje: een escorte naar de jaarlijkse aandeelhoudersvergadering. Ben is uiteraard niet geïnteresseerd ('Mijn bikers zijn niet te huur') waarop onderdirecteur Ripburger, Ben laat neerslaan en de rest van de gang wijsmaakt dat de klus is geaccepteerd en dat Ben alvast vooruit is gegaan. Dit is het moment waarop de speler de besturing van Ben mag overnemen.

BEN EN DE DOOD

Even later wordt directeur Corley van de motorenfabriek dood aangetroffen. Ondanks zijn hoge leeftijd is het vermoeden gerechtvaardigd dat z'n dood geen natuurlijke was, temeer omdat de laatste adem van Corley zijn lichaam heeft verlaten door een groot gat in zijn achterhoofd. Ben is verdachte nummer een. Hij zal erop uit moeten om zijn onschuld te bewijzen en de ware daders voor het bikersgerecht te slepen.

BEN RULES

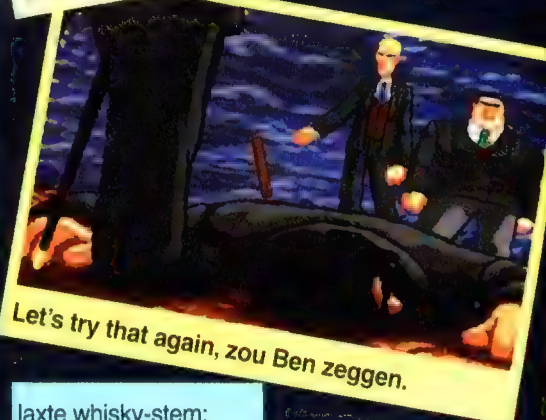
De eerste klus die Ben moet uitvoeren is vanzelfsprekend: zijn bike repareren, om de simpele reden dat Ben het verdomt om te lopen. 'I don't walk', zal Ben misprijzend laten weten aan iedereen die probeert hem zijn schoenen te laten slijten. De man wil zijn wielen en voeten waar ze horen: de wielen op het asfalt en zijn voeten daar vlak boven. Wie hem daarvan probeert te weerhouden, die... ach wat, niemand kan deze biker van zijn motor scheiden.
Als Ben iets nodig heeft, dan zal de speler hem dat geven ook. Het aantal herkansingen is onbeperkt, Ben en de speler moeten en zullen winnen.

SCHEUREN EN SLAAN

Naast een aantal puzzels, die zo logisch in elkaar zitten dat het is alsof hier de spot wordt gedreven met het genre, bestaat het grootste deel van het spel uit flitsende aktiescènes. Zo moet Ben terwijl hij op zijn bike over de snelweg cruist, andere bikers van hun motor afmeppen om zo de nieuwe eigenaar van hun bezittingen te worden. Sturend met de muis en meppend met een muisknop krijgt Ben op deze manier de kans om lekker te oefenen met de meest gangbare wapens van de diverse bikergangs, zoals een kettingzaag, een bal met ijzeren punten of een eerlijk eind hout.
Laat de speler Ben crashen, dan staat hij heel cool weer op en zegt met zijn super relaxte whisky-stem: "Hmm, let's try that again." "No problem Ben", zal de speler daarop onvermijdelijk antwoorden, "this is big fun."
Om zijn doel te bereiken gaat Ben heel ver. Hij is af en toe zelfs bereid om in een auto te zitten, al gaat dat gepaard met de nodige schroom. In het begin van het spel krijgt Ben alleen het woord


Doet ie anders nooit.


Biker Ben.


Let's try that again, zou Ben zeggen.

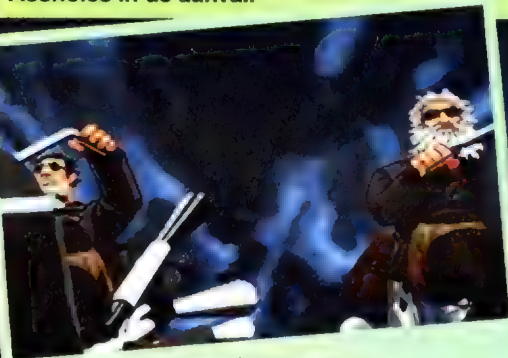

Ondertussen in de limo.


Dus jij wilt een beuk, kale?

ROTTLE



Assholes in de aanval.


De biker en de baardman.

'auto' al niet over zijn lippen en ook wanneer hij noodgedwongen om een lift vraagt, doet dit hem zichtbaar pijn. Later zal hij desondanks een uitstekende coureur blijken, met als specialiteit het rammen van andere auto's en het springen op de voertuigen van zijn mede-weggebruikers.

ANTI-MUNEN KONIJNEN

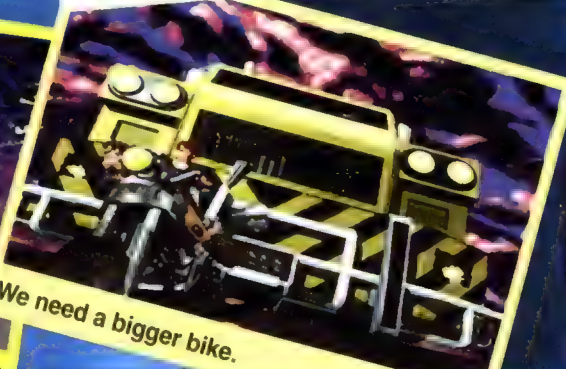
Ook met de kleine schattige gele opwindbare konijntjes staat Ben zijn mannetje. Hij weet dat die heel geschikt zijn om je er een weg door een mijnenveld mee te banen, bij voorkeur begeleid door de klanken van wat nog het meeste weg heeft van een bizarre speelgoeduitvoering van Wagner's Walkure (de beroemde aanvalsmuziek die schettert uit de gevechtshelicopters bij een aanval op een Vietnamees dorp in de film Apocalypse Now). Dit is overigens de enige keer dat Ben klassiek gaat. De rest van de muziek wordt gemaakt door The Gone Jackals, een heavy metalband uit San Francisco die precies weet hoe de favoriete muziek van Ben hoort te klinken: hard en snel met veel scheurende gitaren en een beat van minstens tweehonderd kilometer per uur.

INTERFACES OF DEATH

Als Full Throttle een voedselreclame was in plaats van een extreem cool bikerspel, dan zou men het met recht een uitgebalanceerd produkt noemen met precies de goede verhouding tussen de ingrediënten puzzels, akties en filmpjes. De interface die hierbij hoort is geheel in stijl en een wonder van eenvoud. Klikken op bruikbare voorwerpen of interessante mensen levert een skelet op dat alle mogelijkheden op een voor de hand liggende manier weergeeft: de holle oogkassen om mee te kijken, de mond, of liever een verzameling tanden om mee te praten, eten of drinken, een hand om dingen op te pakken of er flink mee te rammen, en een laars om er stevige bikerschoppen mee uit te delen, want nogmaals: bikers lopen niet. Punt!

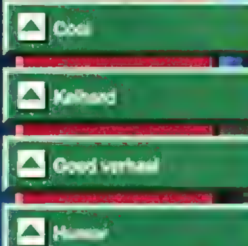

De weg liep dood.


Dat klinkt solide... op je head, eikel!


We need a bigger bike.

Zeg eh, dat zijn toch geen Japanse motoren?





PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca 1440
Systeemeisen: 486-25, 8 Mb RAM, 2 Mb schijfruimte, muis, geluidskaart, grote luidsprekers, double speed CD-ROM.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-311241

Het coolste spel dat er bestaat, zonder twijfel. De enige 'maar' is dat Ben, zoals iedere zichzelf respecterende biker, zijn hardware serieus neemt. Scheuren, schoppen en slaan, prima, maar alleen als dat gebeurt op 8 ramcilinder 'wheels' van tenminste 486 cc. Wie Ben eenmaal heeft gehoord, zal het echter geen probleem vinden om naar de garage te rijden en de uitrusting serieus op te voeren.
BEN & LAURA







R E V I E W

FATAL F

Road To The Final Victory

Ziekelijk! In één woord ziekelijk. Ik bedoel Fatal Fury 1 was dope, Fatal Fury 2 was vet, Fatal Fury Special was gevaarlijk, maar numero 3 is zonder twijfel ziekelijk! Ziekelijk goed wel te verstaan!



Check your head Bobby!

ON FOKKIN BELIEVABLE WREED

Computerspelletje is een understatement voor dit digitale schouwspel. Het is meer een interactieve knokfilm. Afhankelijk van in wat voor stemming je bent, kun je in de huid kruipen van één van de tien hoofdrolspelers in Fatal Fury, Road To The Final Victory. Wie je ook kiest, ze willen bijna allemaal hetzelfde; een rol antiek perkament die bepaalde bovennatuurlijke krachten schijnt te bezitten.

FAMILIE FEESTJE

Anyway who cares? Het belangrijkste is dat ze er alle tien flink op los kunnen beuken. De familie Bogard, die de rode draad vormde in de voorgaande episodes van Fatal Fury, is ook hier weer inclusief aanhang aanwezig: de broertjes Terry en Andy, hun makkers de kickbokser Joe Higashi en de Braziliaanse rasta Bob Wilson en Andy's vriendinnetje Mai Shiranui.
Het kwaad wordt opnieuw vertegenwoordigd door de beruchte Geese Howard. Dit keer heeft hij echter concurrentie van een drietal nieuwe slechteriken. Te weten: de Japanse Budoh-expert Sokaku Mochizuki, de patserige Yamazaki die eigenlijk niet meer is dan een boodschappenjongen van de almachtige tovenares Jin Chin Chu.
De twee overige binken hebben een redelijk nobele reden om de strijd voor het rolletje perkament aan te gaan. Franko Bash is een bouwvakker wiens zoontje is ontvoerd door de maffia. Om het leven van zijn eerstgeborene te redden, moet hij de criminelen het perkament bezorgen. En dan is er Hon Fu, een politie-inspecteur uit Hong Kong, die niet meer wil dan het onrecht bevechten.



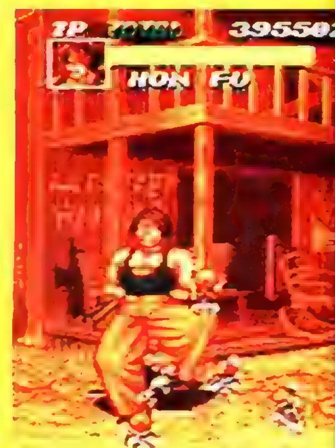
Potje stoeien baby?



De bouwvak vakantie is begonnen.

MY MAN: HON FU

Mijn absolute favoriet is de wetsdienaar Hon Fu. Vooral vanwege zijn hoge Chow Yun Fatgehalte. Als Hon Fu lekker op dreef is, lijkt Fatal Fury 3 opeens angstvallig veel op John Woo's legendarische film Hardboiled. Hon Fu is gewapend met chacku's en een paar stevige benen. Hij is een robuuste vechter met weinig fratsen maar dat is precies wat ik wil. Aan al die vuurballen en tovertrucjes heb je in een goed gevecht geen hol. Daar lijken de programmeurs van Fatal Fury inmiddels ook achter te zijn gekomen. De individuele specialiteiten van de vechters zijn meer uitgediept en de onnodige toeters en bellen zijn verdwenen.



Sokaku laat z'n miniatuurtjes l



Van onderen!



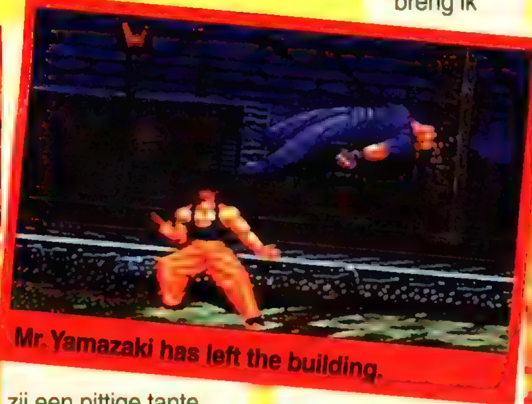
Mmmm, lekker kontje.

URY 3

DE STRIJD

Mijn eerste tegenstander, de Braziliaanse restauranthouder Bob Wilson, is een benenman. Geen probleem. Zijn breakdance moves maken mij niet bang en hem wel bekaf. Tijd om toe te slaan.
Nummer twee is carrière vrouw Blue Mary. In verhouding tot de vechters die voor en vlak na haar komen, is zij een pittige tante. Maar hé, Hon komt uit Hong Kong en houdt wel van een beetje pittig.
De derde kandidaat is de zwaargewicht van het spel, Franco. Zolang je maar niet onder zijn gewicht bezwijkt, is er geen stront aan de knikker en komen zijn kokkers hem de keel uit.
De kickbokser Joe kennen we al langer. Zijn assortiment is flink uitgebreid maar desalniettemin is hij geen partij voor mijn stalen vuisten.
Mai, de vriendin van Andy, is de eerste die mij een beetje doet wankelen. Niet zo zeer omdat ze zo vaardig vecht met dat waaiertje van haar maar vooral vanwege haar diep uitgesneden zijden jurkje. Haar vrijer Andy Bogard pikt het echter niet dat ik zijn Mai zo stevig heb gepakt en trakteert mij in zijn tuin op een stevig pak rammel. In de eerste ronde wel te verstaan. In de tweede kom ik hard terug en breng ik hem aan zijn botte verstand dat er met de politie van Hong Kong niet te spotten valt.
Mijn volgende tegenstander laat zich aanzienlijk minder makkelijk van het scherm slaan. Sokaku Mochizuki bezit rare technieken. Hij kan honderden miniatuurtjes van zichzelf uit z'n mouw schudden die vervolgens met hele scherpe tandjes in Honnie gaan zitten happen. Maar ondanks alle geestverschijningen ziet Hon toch kans om gehakt te maken van deze hofnar uit de hel.
Next up is Terry Bogard. Duidelijk zwaar pissed off omdat zijn broer gebeukt is. De beste man is zoals bekend snel, hard en onrechtvaardig. Maar na de duistere krachten van Sokaku komt zo'n gevecht als geroepen. Het kost je wel een paar blauwe plekken (op je fikken van de joy-pad) maar de aanhouder wint.
Geese Howard is zoals bekend een rasschurk. Tevens beheerst hij de martiale kunsten zodanig dat het flink wat doorzettingsvermogen kost om hem te vloeren. Maar het varkentje wordt uiteindelijk tot achter zijn oren gewassen.
Maar niet te vroeg gejuicht, er wacht inmiddels een nieuwe rotzak. Yamazaki hult zich in een sneeuwwitte bontjas en vecht nonchalant met één hand in zijn zak. Hoogmoed, zo blijkt al snel. Want Hon Fu veegt moeiteloos de vloer met hem aan.
De laatste tegenstander is Jin Chin Chu, een duivelse tovenares die buitenaardse krachten bezit. Haar verslaan met reguliere kung fu-skills is een hele opgaaf. Alleen intensieve training en ongelofelijke wilskracht kunnen zo'n overwinning forceren. Helaas kwam voor mij de deadline opnieuw te snel om het kwaad te belemmeren te zegevieren.




Mr. Yamazaki has left the building.



Jin is niet voor de poes.



A man got to know his limitations.

Fatal Fury 3 is, zoals reeds eerder gezegd, zieker dan de intensive care van het AMC. In vergelijking met haar voorgangers (1, 2 en special) is het spel er alleen maar op vooruit gegaan. De nieuwe karakters die hun zaken klappen uit en de oude garde is er qua techniek aanzienlijk op vooruit gegaan. Ook het drie-dimensionale vechten, dat sinds jaar en dag deel uitmaakt van Fatal Fury, is bruikbaarder geworden. Kortom, als Fatal Fury één vechter meer zou bevatten, waren we landskampioen. KEES

RAPPORT

GRAPHICS	92
GELUID	80
ORIGINALITEIT	83
SPEELBAARHEID	94

▲ Nieuwe karakters
▲ Nieuwe moves
▲ Nieuwe lokaties
▼ Wacky muziek

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 199,- Bfr. ca. 3600
Fabrikant: SNK
Distributeur: PMR
Tel.: 023-424716

9



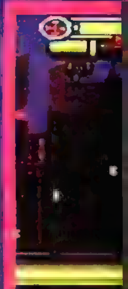
X-M



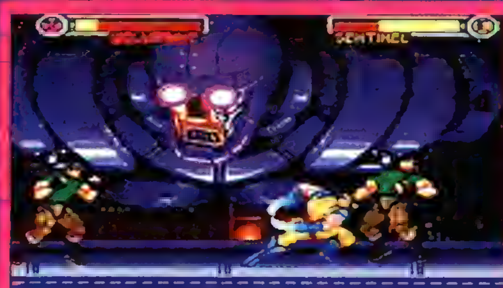


Dat lijkt me duidelijk Professor.

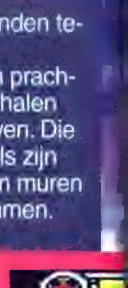

Psylocke weet zich nog net te redden.


Beast hee


Dat stenengooiende mormeltje zullen we even een lesje leren.



Na Wolverine's behandeling hoef je je niet meer te scheren.



APOCALYPSE

Professor X heeft zijn computerrobot Celebro gebruikt om het eiland te onderzoeken in de hoop de bron van alle anti-mutant activiteiten te vinden. Daar bespeurde hij de aanwezigheid van een van de oudste en dodelijkste vijanden van de X-Men:
"Het lijkt erop dat Apocalypse een nieuwe thuis heeft gevonden op het eiland Genosha. Het is duidelijk dat de regering van Genosha Apocalypse gebruikt om hun mutanten-populatie onder controle te krijgen. Het is aan jullie, X-Men, om aan deze waanzin een einde te maken. Onze invasie van Genosha begint vannacht".

LEERLING

Ik ben een leerling X-Men. Ik heb ook nog niet zo'n prachtige naam als Cyclops of Wolverine of zo. Ik heet nog gewoon Bjørn. Ik mag dus nog niet alleen een missie uitvoeren, maar ik mag wel met alle missies mee. Om te leren en om ooit een echte stoere X-Men te worden.
Onze missie is om het eiland binnen te vallen in de hoop de gevangen genomen mutanten op te sporen. De locatie van de mutanten staat in de centrale computer van Genosha. Daar moeten we dus heen. Makkelijk zal dat niet gaan, want de toegangswegen worden bewaakt door Genoshaanse wachters en Sentinel Mutantenjagers. Onze leider Cyclops heeft besloten op te splitsen, zodat we doeltreffender te werk kunnen gaan.

TAAKVERDELING

Wolverine zal ons een ingang verschaffen naar de Sentinel fabriek. Hij zorgt ervoor dat alle Sentinels die zijn gefabriceerd, worden vernietigd.
Cyclops zal de militaire transporttrein verwoesten, zodat het Genoshaanse leger geen toevoer van wapens en andere middelen meer heeft.
Psylocke gaat de hoofdbasis aanvallen. Zij zal de Genoshanen weglokken van de anderen terwijl Gambit de havenbasis van de militairen onder vuur neemt.
Als laatste zal Beast zorgen dat de informatie over de locatie van de gevangen mutanten uit de centrale computer gehaald wordt.
Ik zal helpen waar ik kan. Dit is mijn kans om te laten zien dat ik een echte X-Men ben!

OEFENEN

Voordat we aan de missie beginnen, krijg ik les van alle mutanten. Ze laten al hun special moves zien. Tijdens de instructie krijg ik een soort beginnersvoordeel. In plaats van de ingewikkelde moves te doen (rechts, schuin naar beneden, naar onder, Y-Knop) mag ik gewoon de X-Knop gebruiken. Tijdens de echte missie niet. Dan moet ik alle special moves echt kennen om ze te kunnen gebruiken. Het zijn er nogal wat en ik ben lang aan het oefenen. Van Cyclops leer ik de Optic Blast en de Slide Kick. Erg handig. Met de Slide Kick kun je meerdere keren trappen in één keer! De Optic Blast spreekt voor zich. Deze vernietigt meerdere vijanden tegelijk.
Wolverine kan prachtige moves uithalen met zijn klauwen. Die scherpe nagels zijn ook handig om muren mee te beklimmen.
Beast heeft als speciale move dat hij op het plafond kan lopen. Vraag me niet hoe zo'n gevaarte blijft hangen maar neem het gewoon van me aan: het werkt.
Gambit kan kaarten laten exploderen. Altijd handig als je achter staat bij een pokerspelletje.

Mutant Apocalypse

"De situatie in Genosha is erger dan ik had gevreesd.
Zoals jullie weten ben ik altijd bang geweest voor de anti-mutanten activiteiten op dat kleine eiland. Maar ik denk dat ik de kern van het probleem heb gevonden". Aan het woord is Professor Xavior, het brein van onze groep. Voor het eerst mag ik met een echte missie mee, een missie die later bekend zal worden als de Mutant Apocalypse.


...n hard hoofd.


Eindbaas vuurt pijl af.


En daar! En daar!


Daar kan Regillio Tuur nog een puntje aan zuigen.

HAKKEN!

Mijn eerste missie loopt als een trein. Samen met Wolverine dring ik de Sentinel fabriek binnen. Met de slashes en uppercuts en andere wilde moves hakken we ons een weg door de soldaten en beveiligingsrobots. Na een kwartiertje hakken komen we aan bij een groot ijzeren gevaarte die het welletjes vindt. We hebben de Sentinel fabriek al aardig gesloopt en zijn dan ook niet van plan om ons te laten afschrikken door zo'n uit de klauwen gegroeid koekblik met raketten. We wachten rustig af tot hij uitgeraasd is en als hij dan met raketten gaat schieten slaan we toe. Zonder kleerscheuren veranderen we het blikken monster in schroot en klimmen via de ruggegraat van een supermonster naar het volgende onderdeel van onze missie. Een kleerkast van een vent probeert ons nog tegen te houden maar ook die is niet bestand tegen de klauwen van Wolverine. Dan komt de laatste Sentinel. Zijn hoofd hangt aan het plafond en uit zijn ogen schieten dodelijke lasers. Zolang hij de andere kant op kijkt kan hij ons dus niet raken! Na even hard knokken ligt de Sentinel zielig op de grond en is onze missie geslaagd. Nu is het de beurt aan Cyclops om mij met zijn missie mee te nemen.


Gambit deelt het onderspit

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8²
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Prachtig stereogeluid
- ▲ Special Moves in een platformspel
- ▲ Oefenmode
- ▼ Makkelijk uit te spelen

SNES
Prijs: ƒ 169.95 Bfr. ca. 3060
Fabrikant: Marvel Comics/CapCom
Distributeur: Game World
Tel: 010-4369350

7⁶

X-Men, Mutant Apocalypse is, net als de andere Marvel Comics games, prachtig om te zien. Grote helden draven over het scherm en special moves zijn er net zo veel als in een goed vechtspel. Wat ik jammer vind is dat de levels vaak nogal kort zijn. Anderhalf eindbaasje verder ben je er al weer doorheen. Ik schat dan ook dat een geoefende platformspecialist het spel binnen een regenachtig weekendje wel heeft uitgespeeld. Iets voor de verhuur misschien? Lijkt mij zeker de moeite waard!

BJØRN



LOONEY TUNES BASKETBALL

"Think you can keep up in a game of hoops, Doc?" "Lead the way rabbit, I've got more dunks than a donut shop!" Deze conversatie tussen Daffy Duck en Bugs Bunny leidde uiteindelijk tot het B-Ball Toernooi waar het hier allemaal om draait: Looney Tunes Basketball.

manier in het spel naar voren. Het mooie daarbij is dat het absoluut geen nadelige invloed heeft op het B-Ball spel zelf. Er kan naar hartelust worden ge(slam)dunkt, gerebound, gepassed en van grote afstand worden geschoten, alleen de manier waarop maakt dit spel zo typisch Looney Tune.

ACME-MOVES

Elke speler heeft zijn karakteristieken. Zo is Bugs erg snel en vliegen zijn schoten als warme boter door de basket maar verdedigend is ie een kluns. De Tasmanian Devil heeft erg veel moeite met 3-punters maar is een ijzersterke verdediger. Maar dit zijn slechts details. Het wordt pas echt leuk als je gaat kijken naar de speciale moves die deze gasten in huis hebben.
Op het speelveld liggen diamanten die door de spelers verzameld kunnen worden. Hoe meer diamanten, des te meer moves ze kunnen kopen.
Zo kan met slagroomtaarten gegooid worden of verandert de bal in een tijdbom. Bugs kan, als hij de aandacht van de tegenstander wil afleiden, veranderen in een van zijn overbekende vrouwelijke creaties. Daffy Duck doet het wat botter en begint met een pneumatische hamer op de arenavloer in te hakken zodat de tegenstander zijn balans verliest. Heel mooi is de aktie van Yosemite Sam: met zijn revolvers schiet hij op de voeten van degene in balbezit. Op zo'n moment wil je die bal wel afgeven!

RAPPORT

GRAPHICS	8,6
GELUID	8,2
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	8,9

- Special Moves
- Niet alleen de bal maar ook jezelf dunken!
- Meligheid ten top
- Spelen met z'n vieren

SNES
Prijs (ca): f 169,-/ Bfr. ca 3060
Fabrikant: Sunsoft
Distributeur: Ludi Games
Tel.0032-27352181

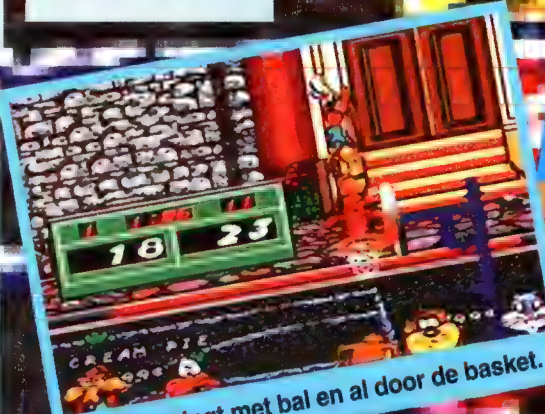
8,3



Yosemite Sam gaat wel erg ver om de bal terug te krijgen.

GEEN NBA

Ik ben wel een beetje huiverig om mij te wagen aan een recensie over een B-Ball spel. Michael en Kees, B-ballers in hart en nieren, hebben namelijk het alleenrecht op dit genre. En terecht. De verhalen over hun belevenissen tijdens het spelen van een potje NBA Jam zijn onovertroffen en doorspekt met B-Ball kretologieën waar elke commentator een puntje aan kan zuigen. Natuurlijk is Looney Tunes B-Ball nauwelijks te vergelijken met de NBA titels dus zal ik mij niet wagen aan teveel technische stuff.



Wile E. springt met bal en al door de basket.



Marvin the Martian vliegt letterlijk op z'n doel af.



Daffy's pneumatische verdediging.

MELIGE BOEL

Looney Tunes B-Ball is een fantastisch spel voor iedereen die warmloopt voor ACME en van een potje basketbal houdt. De meligheid uit de tekenfilms van Bugs Bunny, Daffy Duck, Wile E. Coyote, Sylvester en consorten, komt op een sublieme



Bugs Bunny probeert als travestiet de aandacht af te leiden.



Wile E heeft zichzelf opgeblazen.

Looney Tunes Basketball is een perfecte balans tussen ACME humor en B-Ball. Het basketballen is natuurlijk niet van NBA niveau maar dit wordt ruimschoots gecompenseerd door de meligheid van de Looney Tunes karakters. Daarbij opgeteld de mogelijkheid om Looney Tunes Basketball met zijn vieren te spelen (met een adapter), maakt dit spel een aanrader.

THOMAS



CLUB DEAD

Volgens de directie van Club Dead heet ik Sam Frost, cyberloodgieter van beroep. Ik werk in het vakantieoord Alexandria, waar het meest geavanceerde virtual reality systeem van die tijd staat. Het is de bedoeling dat ik de apparatuur onderhoud en zo nodig repareer. Nou ja zeg, een loodgieter, moi?

MOORD

De gasten van het vakantieoord Alexandria zijn allemaal gekomen om te genieten van de vele soorten virtual reality die Alexandria te bieden heeft, zoals een fantasiekamer, een geheugenverblijf, een plezierkamer, een nachtmerriekamer enz. Kort na mijn aankomst wordt Alicia Kent, de telecommunicatiedeskundige, vermoord en ik ben, hoe raad je het, de hoofdverdachte! Ondanks de verdenkingen over mijn persoon word ik geacht allerlei dingen te repareren maar niemand vertelt precies hoe of wat. Met de lift zoef ik van kamer naar kamer. Ongemerkt heb ik het autopsie-rapport over Alicia gestolen en stiekem VR-fax ik het naar Lucas, een onbekende vriend die graag op de hoogte gehouden wordt.

DATA OF NIKS

Langzamerhand krijg ik toegang tot steeds meer kamers van het hotel. En ondanks de nog steeds raadselachtige aard van mijn werkzaamheden begint het verhaal langzaam aan op gang te komen. Mensen nodigen me uit om naar bijeenkomsten en feestjes te gaan, de barkeeper wordt eindelijk een beetje spraakzaam. Gezellig, al vind ik het wel een beetje vreemd dat niemand van de gasten het een probleem vind dat ik misschien een moordenaar ben. Of zouden ze denken dat ik bij het virtuele decor hoor?

MUZIEK TERWIJL U SPEELT

Club Dead werd gemaakt door Viacom Interactive Media, het bedrijf van onder meer het console-spel Beavis en Butt-head. De naam Club Dead is niet geheel toevallig dezelfde naam als die van een populair MTV-programma; Viacom, het moederbedrijf van Viacom Interactive Media, is namelijk eigenaar van MTV. Misschien is dit er ook de oorzaak van dat de muziek in het spel behoorlijk goed is. Ook de videoclips waaruit een groot deel van het spel bestaat, lijken rechtstreeks afkomstig uit een MTV-uitzending.

DOOD-EENVOUDIG

De bediening van Club Dead zit ontzettend goed in elkaar. Na een tijdje klikte ik namelijk vanzelf op de juiste iconen en zag het er allemaal heel logisch uit. Nog steeds snap ik niet wat precies het geheim is van deze bedieningswijze die ingewikkeld lijkt maar in het gebruik doodsimpel is.

CLUB EXPERIMENT

Club Dead is wat Viacom betreft een experimenteel spel. Waar dat experimentele hem precies in zit is onduidelijk, of het moet zijn dat ze door de nadrukkelijke band met MTV proberen om een spel te maken dat visueel net zo aantrekkelijk is als de MTV televisie-uitzendingen. Toch hadden ze dan wel met een wat groter formaat game-videoclips moeten komen dan het kwart van het beeldscherm dat die clips nu beslaan. Driekwart van het beeld staat feitelijk voortdurend stil, en stilstand is niet alleen achteruitgang, voor de MTV- en videogamesgeneratie komt stilstand neer op iets nog veel ergers: saaiheid, en tijd om te zappen naar een ander kanaal. Niet dat Club Dead een saai spel is, integendeel, maar in sommige gevallen is groter per definitie beter, en dit geval is er zo een.



Alsof je naar een MTV-uitzending kijkt.



Het beeld is klein maar de bedieningsknoppen (onder) zijn doodsimpel.



Een van de verwende gasten van Alexandria.



In een donkere ruimte staat de VR-fax om vriend Lucas op de hoogte te houden.

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	9,0
ORIGINALITEIT	6,5
SPEELBAARHEID	8,5

- ▲ Goede combinatie graphics en videoclips
- ▲ Logische simpele bediening
- ▲ Perfecte installatie
- ▼ Clips hadden groter gekund

PC CD-ROM

Prijs: NNB
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, SVGA, single speed CD-ROM speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Viacom Interactive Media
Distributeur: NNB



Club Dead is een cyberpunk-adventure dat net zo flitsend en snel en eenvoudig moet zijn als een MTV-uitzending. Viacom is aardig op weg om dit doel te realiseren, maar helemaal geslaagd is het resultaat nog niet.

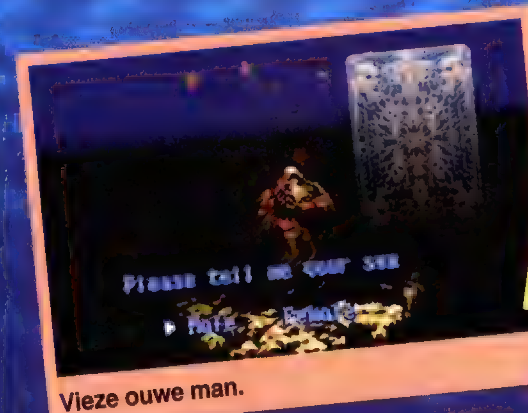
EB



REVIEW

OGRE BATTLE
The March of the Black Queen

Role Playing Games kun je op twee manieren spelen: met een groepje hardcore Role Playing Nerds nachtenlang spelen dat je een dwerg bent ofzo, of een CD-ROM je een sappige sprookjeswereld laten voorschotelen. Maar of al die spanning en aktie ook op de console is terug te vinden...?



Vieze ouwe man.



Is dat alles?

HET LAATSTE NIEUWS

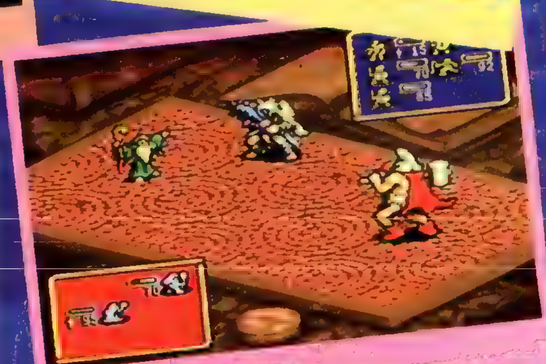
De wijsgeer Rashidi heeft in een vlaag van verstandsverbijstering de goede koning Zenobia een kopje kleiner gemaakt. Samen met de keizerin Enobia vecht hij een jaar lang in de Zenobiaanse hooglanden en onderwerpt de plaatselijke bevolking aan een schrikbewind. Een tijdperk van keiharde onderdrukking, waarin alle oude volgelingen van de koning systematisch worden uitgemoord en de Zenobiaanse hooglanden worden overstroomd met bloed.
Gelukkig is er altijd weer een harde kern van trouwe volgelingen die aan deze overmacht van terreur en ellende weet te ontsnappen. Het enige dat ze missen is een goede organisatie. Nu zijn wij natuurlijk voor de duvel niet bang en werpen ons dus op als nieuwe leider. We spreken keizerlijk jaar 24 en we gaan ass kicken totdat de rust en orde weer is hersteld.

EEN JOYPAD IS GEEN MUIS

Nu rijst bij mij de vraag of dit soort games, die op de PC lekker wegspelen, ook tot hun recht komen op de SNES. Ik vind zelf van niet. Een joypad is gemaakt voor slaan, springen en schieten en is nou eenmaal geen muis. En als je dan een tactisch spel speelt waarin je constant keuzes moet maken uit lange menu's dan wil dat gewoon niet lekker. Om een legertje een lullig weggetje te laten afleggen moet je eerst je legertje aanklikken, dan in het menu 'move' gaan zoeken en vervolgens je bestemming aanklikken. En dan moet het vechten nog beginnen.

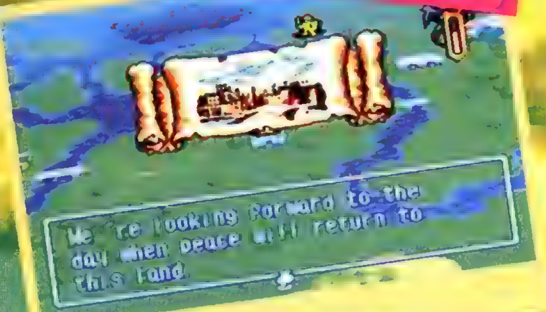
LIBERATION!

Jouw leger, gesymboliseerd door een krijgertje (jij) schuift langzaam over de landkaart (want meer krijg je niet te zien) richting vijandelijke stad. Daar aangekomen is de klus geklaard. Tenminste, er staat opeens liberation! naast het stadje. Is dit alles? Hiervoor alle moeite gedaan? Maar ja, het volk is in ieder geval blij.
Iets meer plezier krijg je als je een vijandelijk leger ontmoet. Je stelt je leger samen uit een waslijst tovenaars, dwergen en monsters, stelt ze tactisch op en kiest een aanvalsstrategie. Nu kom je in het combat-scherm terecht, met de vijand aan je linkerhand, jijzelf aan de andere. Omstebeurt mag je klappen uitdelen, tot een van de partijen de geest geeft. Gelukkig heb je ook nog eens de beschikking over een handjevol tarot kaarten, die je krijgt bij elke bevrijde stad en die jouw leger extra kracht kunnen geven, de vijand kunnen verzwakken of al je karakters samen laten smelten tot één super-wezen dat in één klap met je tegenstander afrekent. Zo bevrijd je alle steden, hak je je vijand in de pan en wordt iedereen gelukkig.


Kom dan kleine dwerg.



Iedereen houd van me.



Wie niet?


Pak aan!

RAPPORT

GRAPHICS	6^{0}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	7^{2}
SPEELBAARHEID	5^{8}

- ▲ Soundtrack
- ▲ Veel keuzemogelijkheden
- ▼ Veel te veel keuzemogelijkheden
- ▼ Een joypad is geen muis

SNES
Prijs: ƒ 179,- Bfr.ca.3240
Fabrikant: Quest
Distributeur: Game World
Tel.010-4369350

6^{8}

Voor mensen zonder PC is dit een aardige manier om ook een keer een RPG te spelen, maar meer ook niet. De graphics zijn simpel en eentonig en het speloverzicht is slecht. Wel moet ik even props geven voor de strakke muziek, die zo als soundtrack voor de betere zwaard-vecht/sprookjesfilm gebruikt kan worden.
ANDREAS



WILD GUNS

Hou je van eerst schieten en dan pas vragen? Deel je eerst een paar stompen uit voordat je rond de tafel gaat zitten voor een goed gesprek? Dan ben je hier aan het juiste adres. Blast'm back to the stone age met Wild Guns!


Geen indianen, wel Hells Angels.

ARCADE SPEL

Eigenlijk zijn shoot'm ups het lekkerste te spelen in de arcade. Je kan natuurlijk wel een plastic pistooltje aansluiten op je SNES, maar het gevoel van een bad guy die je levensgroot aangrijnst vanaf een enorm videoscherm is thuis moeilijk te realiseren. Dus zal de spelaktie zelf zo boeiend moeten zijn dat je ook in de huiskamer buskruit ruikt.

ROMANTIEK

Wild Guns begint een beetje romantisch. Een cowboy en een cowgirl, innig verstrengeld, het lijkt wel of je een smartlap als Gone with the Wind voorgeschoteld krijgt. Maar niets is minder waar. Clint en Annie hebben lossetrekker vingers en hun enige doel is zoveel mogelijk bandido's naar het hiernamaals te sturen.
De scenery doet weliswaar ietwat Western aan, maar Clint en Annie blijken over het meest moderne wapentuig te beschikken. En op het moment dat er een gepantserd rupsvoertuig een klein stadje komt binnengereden, weet je als speler dat je je niet in de nieuwste film van Clint Eastwood bevindt. Oef!

GESPUIS

Niets lijkt eenvoudiger dan Wild Guns spelen. Drie knoppen, één om te springen, één om te schieten en één om een Intercontinentale ballistische kernraket de saloon in te schieten. Boem!
Maar denk niet dat je na zo'n aktie op je lauweren kan gaan rusten. Je moet wel in beweging blijven. Vooral als je in je eentje speelt, krijg je namelijk snel het gevoel dat er alleen slechte mensen op de uitgestorven Amerikaanse prairie leven. Gelukkig kan je bij Wild Guns ook met z'n tweeën het vuile gespuis bestrijden. Heb je daar genoeg van of krijg je ruzie om de Power-Ups met je medespeler, dan kun je ook nog beginnen aan de vs-optie. Een soort kleiduif schieten, maar dan anders.

GEEN MAKKIE

Als tegenstander heb je de computer of je medespeler (als je die inmiddels niet om zeep hebt geholpen). De bedoeling is om zoveel mogelijk vliegende en springende schietschijven uit de lucht te knallen. Geen makkie, want het gaat allemaal enorm snel. Daarom doe je er verstandig aan bij het optiescherm de moeilijkheidsgraad eventjes een eindje terug te brengen. Tot Easy, bijvoorbeeld. En als je dan nog niet verder komt, raad ik je aan om Trivial Pursuit uit de kast van je oma te pikken. Misschien ben je beter in praten dan in schieten.


Even de barman gedag zeggen.


Welcome to Carson City.


'Kleiduif'-schieten met Annie.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ ICBM (intercontinental ballistic missile).
- ▲ Vs-optie
- ▼ Muziek
- ▼ Annie & Clint

SNES
Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca 2350
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: USP
Tel.03440-17044

7⁵

Wild Guns is niet vernieuwend, noch zijn de graphics wereldschokkend. De muziek hadden ze ook maar beter achterwege kunnen laten, want de knallen kunnen ook wel zonder begeleiding. Er is maar één ding dat dit spel gewoon lekker maakt: SCHIETEN! Het houdt maar niet op. Echt zo'n spel waar je geen genoeg van kan krijgen.

MICHAEL




Goudkoorts maakt hebberig.


Dus blazen we de boel op!

TARZAN

Lord of the Jungle

Als je denkt aan Tarzan dan denk je aan de jungle, kannibalen, schietgrage stropers en Jane; kortom ingrediënten die een spel smakelijk kunnen maken.

EEN ZIEK AAPJE

Het verhaal begint als Grote Aap, Tarzan's beste vriend, badend in het zweet over de grond ligt te rollen van de pijn. Zijn situatie blijkt uiterst kritiek en alleen de Medicijnman van het dichtstbijzijnde dorp kan hem redden. Maar allereerst moet Tarzan vijftien zeldzame junglebloemen verzamelen die nodig zijn voor het helende drankje. Haast is geboden want Grote Aap is op sterven na dood.

PLUNDERAARS

Zonder ontbijt schiet Tarzan de jungle in, op zoek naar de zeldzame bloemen en de medicijnman. Elke steen wordt twee keer omgedraaid en elke boom wordt gedeeltelijk ontbladerd en iedereen die in de weg loopt, wordt met een welgemikte steenworp naar een andere wereld geholpen.
Uiteindelijk weet Tarzan het bittere drankje oraal bij zijn vriend naar binnen te krijgen en het gevaar is geweken.
Maar dan... een nieuw drama: plunderaars hebben ladingen met goud uit de dorpen van de plaatselijk bevolking gestolen. Natuurlijk werpt Tarzan zich op om het kostbare goedje bij de rechtmatige eigenaren terug te bezorgen. Maar dat is niet zonder gevaar want in de rivier liggen piranha's, krokodillen en zoetwater kwallen op de loer.

EN JANE?

Een Tarzanverhaal is natuurlijk nooit compleet als Jane niet op het toneel is verschenen en inderdaad, een aantal levels verder wordt Jane door een stelletje woeste stropers ontvoerd en vastgehouden in een verlaten stad.
Wil je weten hoe het afloopt? De liefde wint en het verhaal wordt afgesloten met een fantastische monoloog: 'Me Tarzan, you're mine!'

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	7^{1}
ORIGINALITEIT	8^{1}
SPEELBAARHEID	6^{0}

▲ 'Jumpin' Jane

▲ Goed te spelen

▼ Af en toe een beetje traag

GAME GEAR
Prijs: ƒ 89,- Bfr.ca.1620
Fabrikant: Gametek
Distributeur: PMR
Tel.023-424716

7^{3}

Lord of the Games zal dit spel wel nooit worden maar degelijk is het zeker. De avonturen van Tarzan zijn in het kort op een leuke manier in het spel verwerkt, met goede graphics en een geluid dat wel wat wegheeft van Johnny Weismuller's oergebrul.

THOMAS





Tarzan heeft er wel eens atletischer uitgezien.



Tarzan meets Earthworm Jim.

JAMES POND
Operation Starfish

James Pond is terug met een nieuwe opdracht van FI5H! Maar dat betekent automatisch dat ook Dr. Maybe nog ergens op de planeet ronddoolt! Nadat James hem en zijn organisatie JAWS in Robocod een vernederende slag had toegebracht, dacht iedereen dat Dr. Maybe voor eens en voor altijd verslagen was. Maar niets is minder waar. Tijd dus om na te gaan wat Dr. Maybe nu weer in zijn schild voert. It's Pond Time!

JAWS IS STILL ALIVE

Waar is die Dr. Maybe nu weer mee bezig? Dat is bij hem altijd maar weer de vraag. Nadat een van de surveillance agenten een JAWS vergadering had gespot was het wachten op de aanwezigheid van de academicus. Zou hij nog steeds aan het hoofd staan van deze misdadige organisatie? En jawel hoor, na een paar dagen werd Maybe gesignaleerd. De agenten probeerden hem nog te volgen maar hij wist ze te snel af te zijn. Een paar dagen later kwam opeens het bericht dat een van de spaceshuttles van de NASA was verdwenen. Meteen werd deze verdwijning in verband gebracht met de activiteiten van JAWS, maar het was vooralsnog onduidelijk waar zij een ruimteveer voor nodig zouden kunnen hebben.

MOON-WALK

Tot het moment dat een van Dr. Maybe's medewerkers door FI5H gevangen werd genomen. In zijn jaszak vonden zij een uiterst verdachte advertentie waarin stond: 'Gevraagd mensenhatende ratten die van kaas houden en bereid zijn om veel en ver te reizen'. Dat kon maar een ding betekenen; Dr. Maybe was bezig om een nieuwe basis op de maan te bouwen. Dat verklaarde ook meteen de verdwijning van de Spaceshuttle. FI5H besloot een aantal fotosatellieten naar de maan te sturen om achter de boosaardige plannen van Dr. Maybe te komen.

KAAS

Al snel werd duidelijk wat de plannen van Dr. Maybe waren. De maan bestaat niet alleen voor een groot gedeelte uit verschillende soorten kaas maar ook uit enorme hoeveelheden andere hoogwaardige zuivelprodukten. De foto's die de satellieten naar de aarde terugzonden, lieten zien dat JAWS al bezig was met de ontginning van de rijke kaasvelden. Op deze manier wil Dr. Maybe proberen uiteindelijk een monopolie positie te verwerven op de aardse kaasmarkt om zo een begin te maken met de totale verovering van de aarde. Dit kon natuurlijk niet door de beugel en hier moest zo snel mogelijk een stokje voor gestoken worden. En wie anders dan James Pond zou dat varkentje moeten wassen!



Dr. Maybe en zijn dodelijke Corsicaanse stinkkaas.


Op deze Zwitserse gatenkaas zette Neil Armstrong de eerste stappen.


Vis en kaasfondue, een goddelijk gerecht.


De kaasexploitatie is zo te zien al goed op gang gekomen.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	6⁹
ORIGINALITEIT	8¹
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Speelbaar als vanouds
- ▲ Aktie genoeg
- ▲ Dr. Maybe als kaasboertje
- ▼ Van teveel kaas word je misselijk

GAME GEAR
Prijs: NNB
Fabrikant: US GOLD
Leverancier: NNB

7⁹

Operation Starfish is naar mijn mening weer een goed en bovendien uiterst melig James Pond avontuur. Ruim zestig levels liggen op de James Pond fans te wachten, vol kaas, ratten, mijnen en dynamiet. Voor Game Gear bezitters een spel vol verrassende mogelijkheden.

THOMAS



MICROSOFT FLIGH



De bekendste flight sim aller tijden heeft aan het versienummer te zien een belangrijke upgrade gekregen. Brokkenpiloot Ben, die bij voorkeur alleen vliegt in militaire toestellen, stapte tijdelijk over naar de burgerluchtvaart en maakte een proefvlucht.

HAD IK MAAR...

Volgens de statistieken worden min of meer professionele flight sims zoals MS Flight Sim voornamelijk gespeeld door mannen van een jaar of vijfendertig. Enerzijds komt dit doordat flight sims vaak zulke krachtige computers vereisen dat je bijna wel vijfendertig moet zijn om dat soort hardware te kunnen betalen. De andere reden ligt meer op het psychologische vlak.

GEEN PLEK ONDER DE ZON

Vijfendertig is een leeftijd waarop veel mannen zich vertwijfeld gaan afvragen of zij wel de juiste beslissingen in het leven hebben genomen. Daar zitten ze dan met hun gezin, hun eigen huis en hun muurvaste baan. Zijn ze er echt wel gelukkig mee of hadden ze eigenlijk beter toch dat spannende beroep moeten nemen van brandweerman, baywatcher, president of piloot? Vijfendertig is vaak te oud om nog aan een heavy duty pilotenopleiding te beginnen. Dan zit er niks anders op dan de gemiste kansen maar te simuleren op de computer. Gelukkig blijven er dan nog tig mogelijkheden over, variërend van een eenvoudige maar reuze-spannende vliegschieter zoals Terminal Velocity tot en met een degelijke authentieke imitatie van de werkelijkheid zoals MS Flight Sim.

VOLWASSENEN SPELEN NIET

Voor een beetje gamer is de keus vervolgens niet al te moeilijk: vliegen en schieten is spannender dan alleen maar vliegen. De gamer kiest dus voor Terminal Velocity.
De vijfendertig jarige droompiloot zou in z'n hart eigenlijk ook ongecompliceerd tegenstanders uit de lucht knallen en spelen met godmodes en onbeperkte ammo-voorraden. Maar voor deze bezigheden vindt hij zichzelf te volwassen (wat moeten de collega's er wel van denken?). Om toch de droom van het piloot worden een beetje te laten uitkomen en tegelijkertijd tegenover de buitenwereld vol te kunnen houden dat hij bezig is met nuttige, of op z'n minst enorm gecompliceerde software, kiest de vijfendertigjarige simpiloot daarom voor zo'n produkt als Microsoft Flight Sim.

LATER BEGINT NU

Denk nu niet dat ik overdrijf. Om maar wat te noemen: van alle tienduizend brieven of zo die ik inmiddels van PU-lezers heb gelezen, kan ik mij er eigenlijk geen een herinneren die over MS Flight Sim ging.
Waarom dan toch dit verhaal over Flight Sim 5.1, zul je je nu wellicht afvragen. PU-lezers zijn er duidelijk niet in geïnteresseerd, dus is het niet zonde van deze bladzijden, waarop ook een review had kunnen staan van een geinig nieuw platformspel of een ruige beat'm up?
Het antwoord is heel simpel: volgens mij kan een sim van een echt vliegtuig, dat vliegt door een simulatie van de echte wereld, net zo spannend en leuk zijn als een 'gewoon' spel. Daarbij komt dat veel PU-lezers nog op de leeftijd zijn dat ze 'later' piloot willen worden en voor hen is het dus nog niet te laat. Als ze willen, kunnen ze over een paar jaar daadwerkelijk naar de pilotenschool gaan om na het behalen van het diploma te solliciteren bij een luchtvaartmaatschappij. Ervaring met een flight sim kan dan zeker geen kwaad. Hiermee is niet gezegd dat het beheersen van een flight sim voldoende is om meteen over te stappen in een echt vliegtuig. Dit laatste vereist wel wat


Rijden is gelukkig geen probleem.


Wie zet daar nou een toren neer?


Landingsbanen genoeg.

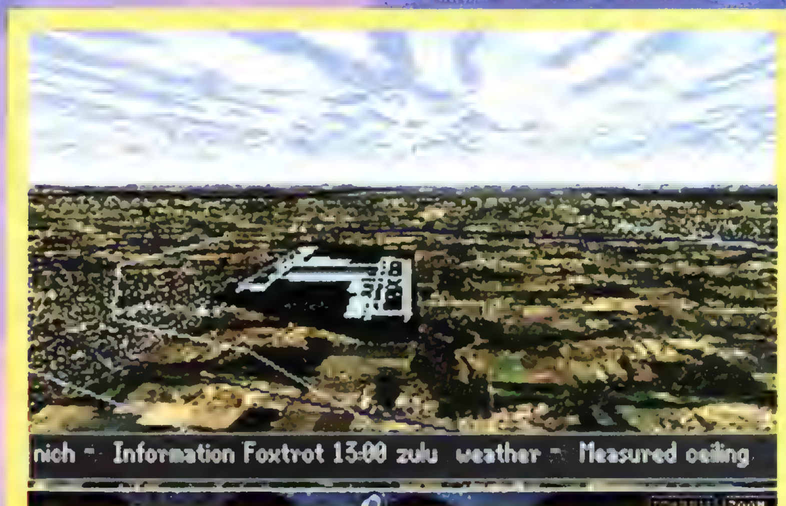


Iemand is er met de stuurknuppel vandoor.

IT SIMULATOR 5.1


Beter een half vliegtuig dan eh...


Even uit het raampje kijken.



Alweer die Zulu.

meer werk, maar alles zal wel eenvoudiger worden als de leerling-piloot zich kan beroepen op een dosis simvlieg-ervaring.

FOUTEN ZIJN GOED

Simvliegen vereist overigens wel een hoop werk, misschien wel net zoveel als een echte pilotenopleiding. Voordat de gemiddelde speler erin slaagt een vliegtuig te laten opstijgen, ergens heen te vliegen en zonder brokken weer aan de grond te komen, zal er in de regel al flink wat tijd verstreken zijn en talloze keren zal het simvliegtuig neergestort zijn, vaak al op de startbaan zelf. Dat is nog tot daar aan toe, leren doe je nou eenmaal het beste door fouten te maken. Een veel groter probleem is de hardware die het simmen mogelijk moet maken.


Wat is er fout aan dit plaatje?

TRAGE PENTIUM?

Sinds kort speel ik m'n games op een heuse Pentium 60, waaraan ook nog eens een CD-ROM speler hangt met een vierdubbele snelheid. Desondanks bleek dit snelheidsmonster niet voldoende om een echt aangename beeldsnelheid te verkrijgen. Sterker nog, bij het kiezen voor de hoogste kwaliteit grafische details zakte de snelheid zelfs zodanig terug dat ik mij ernstig begon af te vragen of er echt wel een Pentium-chip in m'n nieuwe PC zat. Pas nadat ik koos voor graphics van een gemiddelde kwaliteit en de lucht en allerlei details op de grond uit had gezet begon er een beetje vaart in te komen.
Met dat soort concessies kan ik persoonlijk echter geen genoegen nemen. Weliswaar weet ik dat echte professionele flight sims helemaal niet om aan te zien zijn (echte piloten moeten kunnen vliegen op hun instrumenten en mogen niet afgeleid worden door fraaie uitzichten) maar hoe uitgebreid ook, MS Flight Sim is 'slechts' een semi-professionele flight sim en daarvan verwacht ik hoge kwaliteit graphics met een redelijke snelheid.
De kwaliteit die ik verlang, wordt blijkbaar pas haalbaar op een Pentium 120 met een CD-ROM speler op tiendubbele snelheid. Probleempje: dat soort hardware bestaat nog niet. Daarbij komt dat ik van het geld dat zoiets kost beter een echte pilotenopleiding kan gaan volgen. Niet dat ik dat van plan ben; want ik wilde vroeger helemaal geen piloot worden.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

▲ Nieuwe vliegtuigen
▲ Meer landen
▼ Traag
▼ Weinig verschil met versie 5.0

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,- Bfr.ca. 1550
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, double speed CD-ROM speler, muis, joystick.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel.02503-89189

6⁶

Het is mij eerlijk gezegd een raadsel wat er zoveel anders is aan MS Flight Sim 5.1 vergeleken met voorganger 5.0. De bediening is net zo ingewikkeld, de handleiding is net zo dik en de beelden gaan net zo traag. Dit spel lijkt me daarom vooral geschikt voor piloten in de dop (en natuurlijk vijfendertigjarige 'could have been's') die de vorige versie nog niet hadden, maar wel in het bezit zijn van de nieuwste Pentium en de snelste CD-ROM speler die er te koop zijn.



THEME

Wat wil je later worden? Loodgieter of timmerman, of zie je meer in de politie of de brandweer? Als deze beroepen je aanspreken, sla dan deze pagina's over, want je krijgt hier een bliksemopleiding pretpark bouwen. Alleen voor de serieus op een carrière gerichte gamers een cursus Theme Park a la carte.

CENTJES VERDIENEN

Een korte uitleg vooraf. Als je bekend bent met spellen als Sim City dan heb je een zekere voorsprong op mensen zonder bouwsimulatie-ervaring. Het doel van Theme Park is om ergens in de wereld een pretpark neer te plempen en het zo te runnen dat het geld binnenstroomt. Zoals een echte kapitalist betaamt, is je enige doel om de bezoekers zoveel mogelijk geld uit de zak te kloppen en je personeel dusdanig af te knijpen dat ze net niet in opstand komen. Je begint met een stuk kale grond te kopen. Het gras is groen en er staat een hekje om het terrein. Als eerste stuur je de wegenbouw erop af. Er moet tenslotte een begaanbaar pad worden aangelegd om al die stromen bezoekers zo snel mogelijk langs alle attracties te kunnen voeren. Bedenk dat jouw park zoveel kermis attracties als mogelijk moet kunnen herbergen. Dus je maakt de weg slingerend. Vergeet niet dat de draaimolens, spookhuizen, achtbanen etc. wel bereikbaar moeten zijn via een pad, maar als je teveel weggetjes hebt, is er geen plaats meer voor de toeters en bellen die een pretpark zo aantrekkelijk maken.

ROUTE SYSTEEM

Om te zorgen dat de bezoekers niet kriskras door elkaar gaan lopen, moet er ook een soort systeem zitten in de route die ze moeten volgen. Door middel van pijlen en een gesloten route kan je de parkbezoekers dusdanig manipuleren dat ze langs al je attracties moeten lopen. Oké, je hebt je paden dus is het tijd om hier en daar een draaimolentje neer te zetten. Op het eerste gezicht maakt het niet zoveel uit waar. Probeer de lokatie van de attracties wel een beetje te verspreiden. Dus niet alles op elkaar stapelen. Zorg ervoor dat je wat poen investeert in de ontwikkeling van nieuwe attracties, want op een gegeven moment kun je niet meer verder met de bestaande. Hou er rekening mee dat kinderen gaan zeuren om patat, hamburgers en ijs. Om de kleine veelvraten op hun wenken te kunnen bedienen, zet je een hamburgertent neer, een ijskraam en een patatstal. Ook al zijn de mini-restaurantjes voorzien van tafeltjes en stoeltjes met braakbestendige bekleding, moet je die horeca natuurlijk niet vlak voor de draaimolen planten, want voor je het weet vliegt de maaginhoud van de passagiers je om de oren.

PISSEN EN KOTSEN

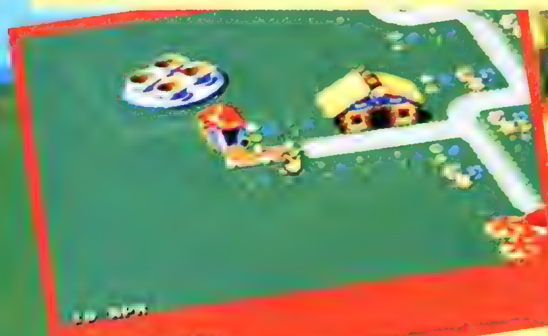
Een ander heikel punt zijn de sanitaire voorzieningen. Grote groepen mensen hebben de neiging zich niet meer verantwoordelijk te voelen voor hun eigen gedrag als ze zien dat anderen ook de grenzen van wat kan en niet kan overschrijden. Dus als er eentje tegen een zojuist geplante boom aan staat te zeiken, kun je er donder op zeggen dat in no time je hele jonge aanplant geveld is door pissende parkbezoekers. Zet dus gerust een paar WC'tjes neer. Die zorgen ervoor dat misselijk geworden koters tijdig boven een pot kunnen hangen. Je zal er achter komen



Busy business.



Daar ga ik m'n Theme Park bouwen.



De draaimolen.



Het spookhuis.



De balonnenkraam.

REVIEW

PARK

dat het precies plaatsen van de attracties heel belangrijk is. Er moet een kassa bij en die moet zo opgesteld zijn dat je bezoekers er niet stiekem omheen kunnen om zonder te betalen in te stappen. Nog een tip: plant hier en daar ook wat parkpersoneel neer die verdwaalde weglopertjes kunnen troosten en ze kunnen wijzen naar de uitgang of hun ouders. Een verdwaalde kleuter die klem komt te zitten onder de Octopus geeft zoveel troep.

ONDERHOUD

Een ander belangrijk aspect is een technische onderhoudsploeg. De attracties moeten natuurlijk wel onderhouden worden. Stel je voor dat er inspectie komt, of dat de karretjes van de achtbaan op hol slaan. Dat kan nogal wat slechte publiciteit opleveren, waardoor de waarde van jouw Theme Park sterk kan dalen.
Ook belangrijk is de notering van jouw park ten opzichte van soortgelijke ondernemingen in de entertainmentbusiness. Hou de concurrentie dus in de gaten. Per slot van rekening wil je nummer één zijn in de bizz.
Heb je je hele park enigszins op orde, haal dan het bordje 'in aanbouw' weg en stel je pretpark open voor bezoekers. Vergeet niet een gepeperde toegangsprijs vast te stellen. De jeugd van tegenwoordig krijgt genoeg zakgeld en het is aan jou om dat geld in je eigen zak te krijgen.
Blijf bezig met uitbreiden en koppel aan verbeteringen meteen een hogere toegangsprijs. Je wil rijk worden en een kaalgeplukte Theme Park bezoeker is geen ruziezoeker.


Het hamburgerhuis.


Jump op!

De achtbaan.


De kop en schotel draaimolen.


De wildwaterbaan.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Ontspanningen
▲ Brakende bezoekers
▼ Complex spel
▼ Slechte muziek

MEGADRIVE
Prijs: f 149,- Bfr.ca 2700
Fabrikant: Sega/Bullfrog
Distributeur: PMR
Tel: 023-424716

7⁵

Theme Park op de MegaDrive is een adaptie van het eerder op PC uitgekomen Theme Park. Naar mijn idee is de opzet erg grappig. Er valt aan spelaktie steeds weer wat nieuws te ontdekken en het reilen en zeilen van je pretpark is van zoveel verschillende zaken afhankelijk, dat je je zeker niet zal gaan vervelen.



HET HOLLYWOO

San Francisco is de laatste jaren uitgegroeid tot de thuisbasis van de videogame-industrie. Alle grote bedrijven kun je er vinden: Sega, 3DO, Sony, CapCom, Maxis, Rocket Science, PF Magic, Lucas Arts, Konami, Nintendo en ga zo maar door. Met Desmond als gids reisde ik af naar San Francisco om bij een paar van die bedrijven een kijkje te gaan nemen. Samen bezochten we Crystal Dynamics, Rocket Science, PF Magic en TechnoPop. Het eerste verslag uit deze serie gaat over Desmond zelf en het bedrijf TechnoPop, waar hij werkt.

ZERO TOLERANCE

Desmond is 24 jaar oud en werkt al zo'n jaar of vijf in de videogame-industrie. TechnoPop is het bedrijf dat Zero Tolerance heeft uitgebracht en is opgericht door een vriend van Desmond: Randell Reese. Nadat Desmond mij van het vliegveld heeft opgehaald, is dat ook het eerste dat we gaan doen: Zero Tolerance spelen. Met z'n tweeën, want Zero Tolerance werkt in een netwerk met twee MegaDrives!

"Voor zover ik weet is dit het eerste spel dat uitkomt met de mogelijkheid om tussen twee MegaDrives te praten. Nog voordat die Sega-modems uitkwamen", weet Desmond.

Op zich is het spelen met twee spelers in een videogame niks bijzonders maar met Zero Tolerance is dat anders. Met een kabeltje verbind je twee MegaDrives (het kabeltje zit bij het spel). Je hebt ook twee televisies nodig. Je speelt dan als het ware in hetzelfde spel maar je ziet ander beeld voor je neus. Je kan elkaar ook zien en op elkaar schieten.

Zero Tolerance heeft veel weg van een Doom-achtig spel. De 3D graphics en het geweld komen me dan ook bekend voor. Het enige verschil is dat de graphics voor een 16-bit computer erg goed zijn. Het bewegen gaat razendsnel en je ziet tientallen monsters tegelijk.

"Sega zelf dacht dat zoiets nooit mogelijk zou zijn op een MegaDrive", zegt Desmond. "Toen het spel uitkwam in Amerika kochten al onze concurrenten het in de winkel en ze schroefden meteen de cartridge open om te kijken wat onze nieuwe speciale VR-chip was. Die was er natuurlijk niet en ze keken allemaal ongelovig toen ze alleen 16 Megs aan RAM-chips vonden", voegt hij er lachend aan toe. Nieuwsgierig kijk ik naar de cartridge. Had ik niet nog een schroevedraaier op zak?



Desmond Crises

Desmond Crisis is geen onbekende in de game-industrie, hij werkte aan verschillende videospellen, waaronder Double Clutch en zijn nieuwste: Zero Tolerance. Bjørn reisde af naar San Francisco en ging met Desmond op pad. Een verhaal in meerdere delen over Bjørn's belevenissen in 'het Hollywood van de videogame-industrie'.

INTERACTOR

Behalve als ontwerper van videogames werkt Desmond ook als adviseur voor verschillende bedrijven. Een bedrijf vroeg aan hem of hij de Interactor wilde testen en er zijn mening over wilde geven.

Hij wijst naar mijn stoel: "Dat ding daar achter op je stoel is de Interactor. Je doet hem op je rug, net als een rugzak, en maakt de riemen vast op je buik". Desmond friemelt aan een paar knopjes op het Interactor-kastje dat aan de MegaDrive en mijn rugzak is gekoppeld. "Als je nu schiet, voel je de klap echt in je rug, als een soort terugslag. Ook als je geraakt wordt, voel je de klap echt". Ik probeer het. Kablang! Inderdaad, terwijl de monsters van Zero Tolerance mijn virtuele alter-ego verbouwen geeft de Interactor mij een venijnige rugmassage.

Desmond: "De Interactor is eigenlijk een grote subwoofer (basspeaker). Hij reageert op bepaalde geluiden en als je dan geraakt wordt in het spel dan geeft dat kastje het door aan dat ding op je rug".

Als ik hem vraag of dit bij elk spel werkt, antwoordt hij: "In principe wel. De geluiden in het spel moeten alleen goed herkenbaar zijn en verschillend. Dat kan heel leuk zijn. Als je bijvoorbeeld een doolhof-spel hebt waar je tegen de muur aan kan botsen, is het een heel andere ervaring als je dat botsen ook echt voelt. Ik experimenteer weleens met twee van die dingen.


Poseren in San Francisco.

SAN FRANCISCO
VAN DE GAMES

Een op mijn rug en een op mijn buik. Het geeft iets extra's". Op dat moment blaast mijn soldaat in Zero Tolerance zijn laatste adem uit. De klap komt niet harder aan en ik klaag dus ook: "Je moet een grote klap voelen als je doodgaat". Desmond is het er mee eens: "Ja, dat zei ik ook al tegen het bedrijf dat dit ding maakt. Ik wil tegen de vlakte geslagen worden als ik in het spel tegen de vlakte wordt geslagen. Dat is pas echt fun!"

OTAKU PATROL GROUP

Naast het werken aan videogames heeft Desmond Crisis nog andere werkzaamheden. Hij heeft een club opgezet die de Otaku Patrol Group (OPG) heet. Het was eigenlijk begonnen als een groep die een televisieprogramma wilde maken om mensen dichter bij technologie te brengen. Desmond is gek op technologie en dat zie je ook aan zijn kamer. Bij de elektronicadump koopt hij oude computers voor een geeltje en die lapt hij dan weer op om te gebruiken. Hij heeft ook het originele tafelmodel van Donkey Kong in zijn huiskamer staan.
Alle OPG-leden hebben een kortegolf radio (een soort walkie-talkie). Natuurlijk hebben ze ook spelletjes bedacht waarbij ze die radio gebruiken. Een daarvan heet radiotag, een soort verstoppertje. Eén lid verstopt zich en de andere moeten hem met behulp van die radio's opsporen.
Meer dan de helft van alle OPG-leden werkt in de videogame industrie; bij Lucas Arts, Crystal Dynamics en een paar bij Sega. Dat is heel handig vindt hij: "Het is echt te gek om zo'n groep bij elkaar te hebben. De OPG-leden die bij de bladen werken, kunnen ons vertellen wanneer de grote gebeurtenissen en feesten zijn en diegenen die bij de videogames werken, laten ons alle beta-versies zien van spellen die pas maanden later zullen uitkomen. Het geeft echt een kick om zo midden in de informatiestroom te staan".

Wat moet je volgens Desmond doen als je in de videogame-wereld wil gaan werken? "Gewoon blijven proberen. Er is tegenwoordig genoeg software om makkelijk zelf spelletjes te maken. Het begint uiteindelijk met een goed idee, en als je dat uitwerkt wordt het vanzelf een prachtig spel".
Natuurlijk heb ik veel meer gezien en gedaan in San Francisco. Zo liet Desmond mij zien hoe het maken van videogames gaat bij PF Magic. Daar werkt onder andere Rob Fulop die Nighttrap maakte. Ook Desmond's vriend Keith Kirby werkt bij PF Magic. Hij verzon het spel Ballz. Maar daarover in een volgende PU meer. BJØRN



Voor de VPRO TV-crew legt Desmond Zero Tolerance uit.

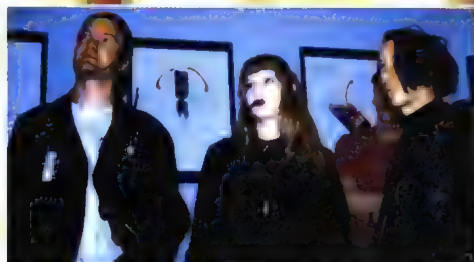
Het optrekje van Desmond in Frisco.



Desmond's kamer en OPG-hoofdkwartier.



Even uitblazen met een kopje koffie voor Desmond's favoriete koffieshop.



Samen met OPG-lid Kate in het VR-centrum Magic Edge

De eerste leesbare chip ter wereld.

Pak zo'n 200 grams zak met volop leesvoer en spaar tot 2,50 korting bij Free Record Shop. Want alleen 't leukste nieuws haalt de zakken van Croky. Dus: zonder Croky is d'r geen zak meer aan!

CROKY
CHIPS



Minder leuk, maar ook de voorwaarden lees je op de verpakking.

POWER UNLIMITED

Het grootste gamesmagazine van de Benelux.

SATURN SPECIAL

Eindelijk is het dan zover. Vanaf 7 juli is Sega's Saturn officieel te koop in Nederland en kun je gaan genieten van een nieuwe generatie prachtige games; spellen met geluid en graphics zoals je die nog nooit gehoord en gezien hebt! In deze Power Unlimited Saturn-special stellen wij de eerste zeven Saturn-speltitels aan je voor.



DRIE STERREN

We hebben er lang op moeten wachten, maar de Bitwars is nu echt uitgebroken. *Bitwars?* Vooruit, we leggen het nog één keer uit. Terwijl de PC als spelmachine steeds maar sneller en krachtiger werd, leek het er op dat de SNES en MegaDrive werden ingehaald door de voortjagende techniek. Op de PC, maar ook op bijvoorbeeld de CD-i en 3DO-machines, zijn games met video en topkwaliteit geluid inmiddels de gewoonste zaak van de wereld. Dat heeft de firma's Nintendo en Sega aan het denken gezet. Er werden grootse plannen bedacht voor nieuwe revolutionaire 32- en 64-bit spelcomputers. Sega ontwierp de Saturn en Nintendo haar Ultra 64. Bovendien mengde zich een nieuweling in de strijd: Sony. Deze multinational bedacht de PlayStation en hoopt hiermee nu ook de gamesmarkt te veroveren.

De bedoeling is dat de machines van Nintendo, Sega en Sony de nieuwe sterren in de spelletjeswereld worden. Maar is er wel plaats voor drie nieuwe spelcomputers? Kortom, de Starwars is nu een echte Bitwars, want welke machine wordt straks het best verkocht? In april 1995 mogen we de Ultra 64 verwachten, in september van dit jaar verschijnt de PlayStation en op 7 juli landt de Saturn dus al eerste in Europa.

GEEN GELD?!

Wat is er nu zo bijzonder aan de Saturn? De machine bevat een setje 32-bit processoren die 'm vele malen sneller maken dan alle vorige Sega-spelcomputers. Dankzij die snelle chips zien de beelden er ook veel mooier (realistischer) uit en liggen video en CD-kwaliteit geluid nu binnen handbereik.

De Saturn werkt met CD-schijfjes in plaats van de bekende cartridges. Het grote voordeel hiervan is dat er meer spelinformatie in opgeslagen kan worden. Het systeem van deze Saturn-CD is uniek, maar op de Saturn kun je wel video-CD's (MPEG) en Photo-CD's afspelen.

De machine is ook uit te breiden. De Virtua Stick (een fikse joystick met knoppenpaneel) en Control Pad zijn meteen leverbaar.

Vanaf augustus volgen het Arcade Racer stuur, een muis, een zes-speler adapter en aparte cartridges voor extra geheugenopslag. De Saturn wordt trouwens standaard verkocht met Nederlandstalige handleiding, Scart-kabel (RF-antennekabel is optioneel) en jammer genoeg maar één controller.

Wat gaat al dit fraais nu eigenlijk kosten? Wisten wij het maar! Om bedrijfspolitieke redenen wil Sega geen prijzen bekend maken tot ongeveer een week voor de introductie. Helaas zijn deze pagina's dan al lang gedrukt. Wel is duidelijk dat Sega onder grote druk staat nu Nintendo stug vasthoudt aan een prijs van 250 dollar (in Nederland ongeveer 600 gulden) voor de Ultra 64 en de Sony PlayStation 299 dollar (zo'n 700 piek) gaat kosten. We zijn benieuwd wat het antwoord van Sega hierop wordt. Maar één ding is duidelijk; het worden spannende tijden. En Power Unlimited houdt je natuurlijk op de hoogte.

Power Unlimited bespreekt de eerste generatie Saturn-games. Op de volgende pagina's vind je achtereenvolgens reviews van: Virtua Fighter, Clockwork Knight, Deadalus, Panzer Dragoon, Daytona USA, Pebble Beach Golf Links en International Victory Goal. Voor de Saturn worden verder nog verwacht: Virtua Fighter 2, Virtua Cop, NHL All Star Hockey, Virtual Hydlide, Grand Slam Baseball, Van Battle, Astal, Gotha, Myst, Virtua Racing, Defcon 0, Dark Legends, 3D Baseball, Dragons Of The Square Table, Solar Eclipse, Legend Of Kain, Basketball '95, Off-Road Interceptor, Bug!, Pinball Arena, Congo, NBA Baseball, Clockwork Knight 2, Free Runner, Black Fire, GhenWar, Real Yumeni en Sega Rally. Het spreekt voor zich dat je de komende maanden uitgebreide reviews van deze en andere Saturn-titels in Power Unlimited mag verwachten.





VIRTUA



De natte droom van de universele leunstoel-ninja komt steeds dichter bij. Terwijl wij ons in de arcade tegoed kunnen doen aan het siliconen realisme van Killer Instinct en de martiale ooggasmen van Mortal Kombat III wordt de home-console nu verrijkt met de lang verwachte release van Virtua Fighter.



Kijk eens in de poppetjes van m'n ogen.



En de dag begon nog wel zo prettig.

VINGER PECH

Het eerste wat opvalt bij het spelen van Virtua Fighter is dat de control-pad te stug en onhandig is voor intensief vechten. Bij een intensief en instinctief spel als Virtua Fighter is het van direct levensbelang dat de controls soepel en gemakkelijk te bedienen zijn. De Saturn had een voorbeeld moeten nemen aan Neo Geo dat gelijk met haar nieuwe spelsysteem ook een geheel vernieuwde pad introduceerde (een pad die met recht joypad genoemd mag worden).

Maar laat ik niet gaan kniesoren. Je vingers hebben pech gehad. Alle andere zintuigen komen tenslotte ruimschoots aan hun trekken. Virtua Fighter streelt het netvlies. De graphics zijn pseudo-superb. Het is ongelofelijk om te zien hoe de spelcomputers zich in de afgelopen acht jaar ontwikkeld hebben. In tegenstelling tot haar virtuele voorgangers zijn de graphics bij Virtua Fighter smooth en griezelig realistisch. Laten we echter het belangrijkste niet vergeten; de speelbaarheid. Deze is van een zo hoog gehalte dat de verslaving alweer om de hoek loert. Kortom: bingo!

ZEN EN DE KUNST VAN VIRTUA FIGHTER

Het prettige van Virtua Fighter is dat een gevecht volkomen gebaseerd is op techniek en reactievermogen. In tegenstelling tot bij de meeste andere vechtspelletjes kom je al een heel eind met alleen de special moves. Ik heb matches Mortal Kombat meegemaakt waar helemaal geen schop of stoot aan te pas kwam en waar men alleen vocht met lange afstand special moves (schuldigen weten waar ik het over heb). Kijk dat heeft natuurlijk helemaal niets te maken met het principe van de martiale kunsten.

Zoals ik al eerder verkondigd heb, is een goed gevecht als een schaakspel. Een moment waarop twee partijen in diepe concentratie elkaars vaardigheden op de proef stellen. Hoewel enkele samourai's zich bovenaardse krachten hebben eigengemaakt hebben de martiale kunsten niets met magie c.q. vuurballen te maken. Daarom is Virtua Fighter ook zo'n prettige toevoeging aan het spectrum van vechtspellen. Net als bij Best Of The Best moet je hier echt knokken voor je overwinning.

Maak gebruik van de kwaliteiten van de verschillende vechters. Ze zijn veelal lenig en kunnen aanvallen vanuit iedere positie. Is het bij de meeste vechtpartijen op het beeldscherm onmogelijk om, wanneer je gevloerd bent, ongeschonden omhoog te krabbelen, bij Virtua Fighter kan je opstaan en aanvallen in één moeite door.



REVIEW

FIGHTER

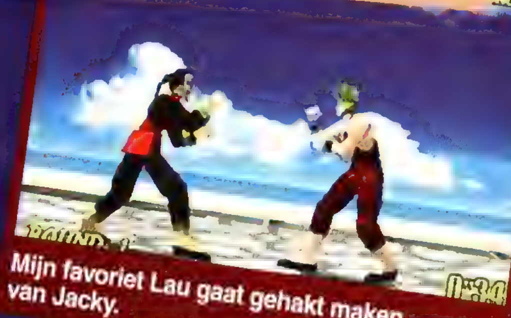
SO GANZ LAU WAR ICH NOCH NIMMER

Mijn numero uno vechtjas is Lau, een martiale kunstenaar op leeftijd wiens favoriete tijdverdrijf de traditionele Chinese poëzie is. De beste man verstaat zijn vak en verdeelt stoot en kickt naar hartelust. Hij combineert een superieure techniek aan een grote innerlijke kracht. Schaterlachend stampt hij zijn tegenstanders in elkaar. Backflips, vliegende kicks en botten-brekende verdediging. Dat zijn de beste kanten van mijn man Lau.


Meisjes, meisjes toch.


Dat moet pijn aan je voeten doen.


Nog even en dat wordt paardestaart-slingeren.


Mijn favoriet Lau gaat gehakt maken van Jacky.

Virtua Fighter heeft dan wel het vechtspel nieuw leven ingeblazen door de drie dimensionale graphics te introduceren, eigenlijk is het juist een super-basis spel. Er wordt van de vechter echte tactische technieken verwacht en niet zo zeer een aaneenschakeling van special moves. Uiteraard is Virtua Fighter inmiddels achterhaald door de komst van de nieuwe arcade-kraker Virtua Fighter II maar desalniettemin is dit een schot in de roos.

KEES

Een gevaarlijke tegenstander is de krachtpatser Akira die het vooral moet hebben van recht toe recht aan benenwerk en een dash-elleboog.

EXTRA TEGENSTANDER

Wanneer je alle acht Virtua Fighters verslagen hebt, wacht er nog een extra tegenstander in de coulissen. Een metalen man die alle vechttechnieken van de acht specialisten in zich verenigd heeft. Opvallend is dat de meeste nederlagen die je lijdt (zeker als je nog een beetje moet wennen aan het spel) niet het gevolg zijn van een serie rake klappen maar van een vies trucje van je tegenstander. Het geval is namelijk dat wanneer je uit de ring stap/valt je bij voorbeeld verloren hebt. Je tegenstander zal dan ook proberen om je keer op keer zo dicht mogelijk bij de rand te krijgen en je vervolgens met een round-kick de afgrond in doen storten. Het verstandigste is uiteraard om zo'n situatie uit te buiten door over je tegenstander heen te springen en hem vervolgens een vette peut in zijn rug te geven. Dope he?
Als je nu nog niet weet hoe laat is, moet je een horloge kopen. Word Up!


De 'knieval' van Pai doet je botten kraken.


Metaal is soms soepeler dan je denkt.



RAPPORT

GRAPHICS	9⁴
GELUID	8⁸
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	9⁵

▼ De nieuwe control-pad

SATURN
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

9²

CLOCKWORK

Pepperouchau's Adventure





Ik zal mijn sleutel eens even in je ribbenkast steken.



Ik heb eigenlijk wel trek in sardientjes.



Een vervaarlijk uitziende Boss in Kevin's kamer.

Wie denkt dat platformspellen zullen uitsterven bij de introductie van het 32bit en 3D geweld heeft het mis. Natuurlijk zit iedere console liefhebber te wachten op games als Daytona USA en Virtua Fighter. Deze spellen geven immers het best weer wat er op graphics gebied op dit moment allemaal mogelijk is. Clockwork Knight laat echter zien dat de platforms de bitwars zullen overleven. En hoe!

HET PRINSESJE UIT DE KLOK

Ergens in de Verenigde Staten staat het huis van de ouders van Kevin en Betsy. Op een zekere nacht gebeurt er iets zeer merkwaardigs in de kamer van Betsy. Het is klokslag twaalf uur en het deurtje van de wandklok gaat open. Zoals altijd komt hieruit een vrouwelijk poppetje dat de tijd zal aangeven. Normaal gesproken gaat het poppetje dan weer naar binnen om een uur later weer tevoorschijn te komen, maar nu niet! Ze blijft staan en plotseling strekt ze haar armen uit en begint met een betoverende stem te zingen.

En dan gebeurt het: al het speelgoed dat in de kamer van Betsy ligt, van opwindsoldaten tot en met haar knuffelberen, komt tot leven. Het hobbelpaard begint te steigeren en de modelvliegtuigen kiezen het luchtruim, de eendjes kwaken dat het een lieve lust is en de beren beginnen rond te lopen. En nog steeds staat het mooie klokkenmeisje te zingen. Totdat een paar opwindsoldaten midden in de kamer gaan staan om de aandacht van het blonde prinsesje en de rest van de speelgoedmeute op zich vestigen. Eén van hen is niemand minder dan Pepperouchau.

PRINSES ONTVOERD

Al vanaf het eerste moment dat het meisje uit de klok haar mooie gezichtje had laten zien was Pepper verliefd op haar geweest. Maar ja, hij was maar een speelgoed soldaat die alleen bij de gratie van één van de kinderen van zijn plaats kon komen, dus het was altijd liefde op een afstand geweest. Maar nu was het dan eindelijk zover: hij kan haar de liefde verklaren! Alleen blijkt al snel dat hij niet de enige is. Nog twee speelgoedsoldaten staan onder de wandklok en ook zij willen met mooie woorden van hun liefde getuigen. Grootspraak en machogedrag houdt de drie dan bezig en alle aandacht van de rest van de kamer is even op de drie kemphanen gevestigd.

Dan valt plots het licht uit. Een paar tellen is het aardedonker waarna het licht weer aanspringt. En wat blijkt?! Het prinsesje is ontvoerd! Nog net ziet men een glimp van haar blauwe jurk in de ventilatie schacht verdwijnen. Weer valt het licht uit en een hels onweer barst los. Al het levende speelgoed, met uitzondering van Pepper en een paar andere sterke karakters, blijkt opeens betoverd te zijn en in de macht van een kwade geest. Zonder na te denken pakt Pepper zijn steekwapen en gaat op weg naar de plek waar ze het prinsesje voor het laatst zagen. Maar makkelijk zal dat niet gaan, want van alle kanten wordt hij aangevallen door agressief geworden speelgoed.

BETSY'S KAMER

Pepper's avontuur begint zoals gezegd in Betsy's kamer. Van alle kanten wordt Pepper aangevallen door boze ken, helikopters, poppen en omvallende poppenhuizen. De weg is lang want Pepper moet van de ene kant naar de andere kant van de kamer zien te komen om de ventilatie schacht te bereiken. Zijn enige wapen bestaat uit een opwindsleutel. Het lijkt dat daar weinig schade mee aan te richten valt maar al snel blijkt dat Pepper met een paar gerichte steken met z'n sleutel menig tegenstander tot een hoopje confetti kan reduceren. Alleen de Boss is wat taaier. Voor Pepper staat een enorme baby in een smoking en een hoge hoed. Meteen begint Pepper op hem in te steken... en het werkt. De pop wordt paarser en paarser tot op een gegeven mo-

RK KNIGHT



Oog in oog met de Boss op zolder.



Balanceren op de trein en dan ook nog een helikopter aanval.



Die doos, daar wil ik in.

Pepper houdt absoluut niet van water.

RAPPORT

GRAPHICS	93
GELUID	89
ORIGINALITEIT	80
SPEELBAARHEID	94

SATURN
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.02152-86200

89

ment zijn kop omvalt en het hele zootje met een indrukwekkende explosie uit elkaar spat. De weg naar de schacht is vrij!

KEVIN'S KAMER

Via de schacht komt Pepper uiteindelijk in Kevin's kamer. Ook hier blijkt al het speelgoed tot leven gekomen en onder de invloed van de vloek van de Grote Onbekende. Zoals het een echte jongenskamer betaamt, staat bij Kevin een speelgoedtrein opgesteld en Pepper zal dit vervoermiddel moeten gebruiken om dichter bij zijn geliefde te komen. Het balanceren op de locomotieven en de agressieve helikopters maken de reis geen pretje maar ook nu weet Pepper zich heelhuids door de problemen heen te steken. De Boss die onze held hier staat op te wachten, ziet er indrukwekkend uit. Het is een vliegende robot uit de serie G.I. Joe die Kevin een aantal jaren geleden van zijn ouders kreeg. In eerste instantie lijkt het alsof de robot immuun is voor de steken maar al snel komt Pepper erachter dat de achterkant van het gevaarte kwetsbaar is. Na zijn tweede overwinning snelt Pepper naar de keuken.

DE KEUKEN EN DE ZOLDER

In de keuken staan Pepper nog meer verrassingen te wachten. Ook de eieren, de kranen, de theezakjes en fornuizen zijn tot leven gekomen. Daarbij is een extra handicap dat het aanrecht maar ook de schoenen van Pepper van metaal zijn waardoor dit level een glibberige aangelegenheid wordt. Nadat ook hier de Boss (een kok in een anti-aanbakpan) op een laag vuurtje is gezet, wordt de weg vervolgd naar de zolder. Hier krijgt Pepper te maken met een nieuw fenomeen: de strijkers van Kevin blijken veranderd in levende tijdbommen die zichzelf maar al te graag opblazen. Maar Pepper is onvermoeibaar. Jarenlang kon Pepper het klokkenmeisje slechts van een afstand bewonderen en zo lang als hij bestaat heeft hij geen voet kunnen verzetten. Nu kan hij aan beide frustraties een einde maken en dat zal hij doen ook. Al wordt het zijn dood...

Clockwork Knight is een platformspel voor de jongere gamers met graphics en geluid van hoge kwaliteit. Veel afwisseling en pittige tegenstanders zorgen er echter voor dat niet alleen de allerjongste gamers zich uit kunnen leven. En dat platforms hun langste tijd gehad zouden hebben... vergeet het maar!

THOMAS



DEADALUS



In het jaar 2077 werd WSSS Deadalus, een soort ruimtestation dat bestuurd werd door robots, ontworpen om de vrede op aarde te waarborgen. Na 800 jaar vrede is iedereen eigenlijk vergeten waar WSSS Deadalus ook al weer toe diende. Er zijn twee groepen ontstaan; zij die ervan af willen en zij die WSSS Deadalus aanbidden.

DOOM-DALUS

Deadalus volgt het principe van Doom en dat betekent dat je vijanden neerschiet en dan de munitie kan oppakken die zij hebben laten vallen. De speler is een soort robot of misschien ben je wel een cyborg, het was me niet helemaal duidelijk, maar je hebt in ieder geval de beschikking over mechanische armen. Je missie is in ieder geval glashelder: alles neerknallen dat beweegt.

WSSS Deadalus bestaat uit een aantal verdiepingen die je afzoekt naar vijanden. Op deze verdiepingen zijn sleutels verborgen (het lijkt wel erg op Doom) die toegang geven tot de volgende verdieping. Ook zijn er her en der wat makkelijk te vinden geheime deuren en computers die, als je ze aanzet, de hele verdieping weergeven op een kaart linksboven in het scherm.

SNEEUW-BEELD

Behalve je armen waar je rake klappen mee kunt uitdelen, kun je een laser, missiles en iets dat vulcan heet gebruiken om de vijand neer te maaien; simpel doch zeer doeltreffend in het gebruik en precies wat je nodig hebt in een shoot'm-up. Word je zelf geraakt dan veroorzaakt dat een verzwakking van je shield, je bent zelf immers ook een soort robot. Je merkt dat je geraakt bent doordat je beeldscherm even gaat 'sneeuwen'.

SIMPEL

De gameplay van Deadalus is heel eenvoudig: deuren openen en schieten doe je met dezelfde knop. Je shield kun je in hoge nood opkrikken met de A-knop maar dat gaat dan wel ten koste van iets waarvan ik denk dat het met zuurstofvoorraad te maken heeft. De vijanden zijn vooral in de eerste levels heel erg makkelijk te verslaan. Om alles nog simpeler te maken blijven de deuren van de kamers waar je binnen bent gegaan open staan, zodat je weet waar je bent geweest. In het midden van het beeldscherm zit een soort schietschijf die je helpt met richten. En dat voor zo'n simpel spel... jammer genoeg heb ik geen manier gevonden om dat ding uit te zetten.

Je kunt Deadalus overigens niet saven, ben je 'dood' dan begin je weer overnieuw op het eerste level. Ook verschijnt er een vrij suffe wijze les op het scherm: "Don't repeat the same error."

SOEPEL

De graphics zien er goed uit voor zover dat kan in een gebouw dat voor het grootste gedeelte uit metaal bestaat. Het spel loopt lekker soepel; je vliegt echt door de gangen heen. Het begeleidende muziekje is lekker bombastisch.

Als je een sleutel hebt gevonden dan verandert het muziekje in een soort marsmuziek. Ook de geluidseffecten zijn oké; je hoort deuren opengaan, geluidjes als je ergens over heen gaat, het klinkt allemaal zeer realistisch.

Deadalus is jammer genoeg te makkelijk, leuk om een keer te spelen maar verder niet. Spijtig is ook dat Deadalus niets aan de hele Doom-cultus toevoegt, het verbetert het principe niet zoals spellen als Heretic of Decent dat wel doen.

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS	7⁸
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	1⁰
SPEELBAARHEID	6⁹

- ▲ Simpele bediening
- ▲ Mooie graphics
- ▼ Eigenlijk wel heel saai
- ▼ Bedenk eens wat nieuws!

SATURN
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

5⁹



Shield 100%? Wapens klaar?... starten maar!

De munitie van enkele slachtoffers. Oppakken en wegwezen!

Een voltreffer zet m'n scherm op de 'sneeuwstand'.



De deur naar het volgende level.



Nog even en je bent schroot, bakiap!

Panzer Dragoon



Uit de weg grotgespuis

Vlak voor m'n derde dood.


Zandkruipers: wel groot maar ongevaarlijk.


Levelbaas in een luchtschip.

Gewend als ik ben aan fraaie PC CD-ROM graphics startte ik met de nodige argwaan het Saturn-spel Panzer Dragoon. Even later was ik met stomheid geslagen door de kwaliteit van de beelden die de nieuwe Sega machine oplevert.

Panzer Dragoon begint met een prachtig intro-filmpje waarin gehelmde strijders gezeten op een soort vliegende schorpioenen (Dragoons) gehaast heen en weer rijden en belangrijk klinkende dingen tegen elkaar zeggen. Wat ze zeggen maakt niet veel uit want snel genoeg wordt duidelijk wat er van je verlangd wordt: schieten op alles wat beweegt.

ENERGIE-CRISIS

Vliegend op m'n schorpioenebeest zoef ik over een zee waaruit allerlei restanten van gebouwen steken. Geen tijd om de kwaliteit van deze driedimensionale wereld te bewonderen want van alle kanten loert het gevaar. Uit het water en uit de lucht komen allerlei beesten op me af. Dankzij de onbeperkte munitie in m'n zapgun levert dit geen al te grote problemen op en vlotjes schiet ik mijzelf een weg naar het tweede level: een woestijn waaruit enorme zandkruipers als een soort vliegende vissen omhoog springen om in mijn enkels te kunnen bijten.

Na de kruipers volgen lopende en vliegende gedrochten. Pas als ik bij de baas van level twee ben aangeland (in totaal zijn er zeven levels), komt de eerste echte tegenstand. Hoewel m'n wapen nooit leegraakt zie ik aan de energiemeter dat ik zal verliezen; de kruipers hebben te veel van m'n krachten gevergd en nergens valt een power-up te bekennen. Zitten er eigenlijk wel power-ups in dit spel? Ik ben er nog niet achter.

BEPERKTE BEWEGINGEN

Wellicht om te voorkomen dat de speler urenlang rondvliegt op zoek naar tegenstanders, is de bewegingsvrijheid in Panzer Dragoon enigszins beperkt. Overal naar toe vliegen is er niet bij. Vliegen gebeurt vooral rechtdoor, met een beperkte mogelijkheid om links of rechts aan te houden. Onbeperkt om je eigen as draaien kan ook niet. Je kunt precies één keer ronddraaien, daarna stuit je op een onzichtbare muur en kun je alleen nog maar terug draaien. Als een tegenstander rondjes om je heen gaat draaien kun je er zodoende niet voortdurend achteraan gaan maar moet je als een jojo rondjes naar links en rondjes naar rechts maken totdat de tegenstander besluit om een eindje rechtdoor te vliegen of stil te hangen. Dit maakt het spel behoorlijk moeilijk maar vooral lichtelijk irritant; het wordt vrijwel onmogelijk om van opzij afgevuurde projectielen te ontwijken als je zover bent gedraaid dat je tegen de onzichtbare muur aanzit. Dan kun je alleen nog maar terug en word je vrijwel zeker geraakt en dat, wel, dat is gewoon niet eerlijk!


Limburgse toestanden.

RAPPORT

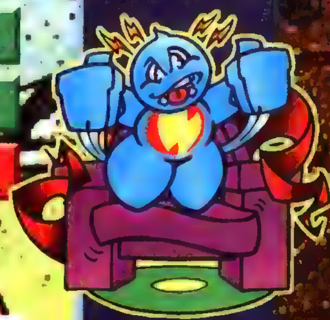
GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Mooie 3D-effecten
▲ Snel spel
▲ Eenvoudige bediening
▼ Beperkte bewegingsvrijheid

SATURN
Fabrikant: Starwatcher Graphics / Moebius
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

8

De Saturn heeft wat mij betreft z'n eerste vlieg- en vuurproef ruimschoots doorstaan. De filmpjes zien er prachtig uit, de 3D-effecten zijn overtuigend en alles gaat snel genoeg. Alleen jammer dat de bewegingsvrijheid in Panzer Dragoon beperkt is. Verder niets dan lof.
BEN





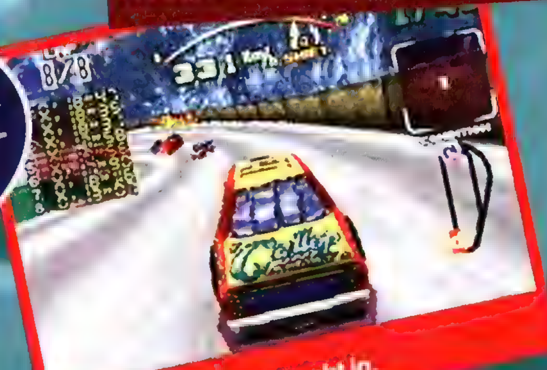
DAYTO


Wreed in de slip.


Het expert-circuit levert fraaie beelden op.


In de straten van San Francisco.

Eindelijk! Daytona USA op de console. Na menig uurtje racen in de arcade met het zweet in de handen en het hart in de keel, kunnen we dit prachtige racespel op de redactie spelen. De Saturn aangesloten... "Gentlemen start your engines!"


Op volle snelheid de bocht in.



Grapje.

IN JE EENTJE!

Laat ik meteen met de grootste teleurstelling beginnen dan hebben we dat vast gehad. Daytona USA kun je niet met z'n tweeën spelen en dat is niet zo maar een minpuntje. Een flink gedeelte van de race-fun haal je toch uit het spelen tegen elkaar. Ik kan me herinneren dat ik tegen Thomas speelde in de arcade (daar kun je wel tegen elkaar spelen) en ik de hele wedstrijd voor lag tot hij me in de laatste bocht even aantikte waardoor ik in een afgrijselijke slip raakte en de overwinning kon vergeten. Dat genot (die verschrikking) zul je dus met Daytona op de Saturn niet meemaken. Meer dan jammer.

WREDE SLIP

Oké, dat is eruit. We racen dus alleen. Maar potverdorie wat is dit spel verder prachtig. Ik weet eigenlijk niet waar ik moet beginnen omdat er zoveel mogelijkheden zijn en er zoveel moois is te zien. Laten we als eerste maar eens de besturing onder handen nemen. Belangrijk daarbij is de keuze van de auto. Er zijn er zes die qua uiterlijk alleen van kleur verschillen maar hun rijgedrag is totaal verschillend. De grip op de weg, topsnelheid, acceleratie, schakelen... elke auto die je kiest is anders 'getuned'. Kies dus gewoon de auto die jouw het lekkerste ligt. Bedenk wel dat de auto's met de meest directe besturing vaak wat langzamer zijn en de snelste auto's wat minder scherp sturen.
In ieder geval reageren ze allemaal op een manier die je het gevoel geeft een echt stuur in handen te houden. Dat gevoel krijg je helemaal als je op hoge snelheid terugschakelt of per ongeluk een grasrandje meepakt. Je raakt dan in een wrede slip. Net als in het echt kun je met tegensturen op het juiste moment je auto weer recht trekken. Als je een beetje het gevoel te pakken hebt, kun je zelfs je auto expres in de slip gooien om zo bij sommige bochten op hoge snelheid de boarding te ontwijken.

FRAAIE DETAILS

Ook op het gebied van graphics laat de Saturn ons niet in de steek. Je merkt alleen wel dat de 32-bitter af en toe moeite heeft het beeld snel op te bouwen. Als je bijvoorbeeld ver vooruit kijkt op een recht stuk weg, zie je dat de weg als het ware nog niet helemaal af is. Dat is ie als je dichter in de buurt komt natuurlijk wel. De circuits zijn prachtig qua uitvoering en verder is er veel aandacht besteed aan details. Mooie uitzichten, levensechte tunnels, tribunes etc. het ziet er allemaal even gelikt uit.
Lezers die Daytona weleens in de arcade gespeeld hebben, weten dat na een crash je auto weliswaar verder kan maar er uitziet als een zielig verfrommeld hoopje. Ook op de Sa-


Zo zien die auto's er dus van onderen uit.



NA USA



Racen met de directe 'view' op de weg is het moeilijkst maar wel het mooist.



Alleen bij races over een groot aantal ronden heeft het zin om de pit in te duiken.



Van links naar rechts: Beginners-, Medium- en Expertcircuit.

turn is dit prachtig in beeld gebracht. Ram je te hard tegen een muur of een tegenstander dan verandert die prachtige bolide van je in een soort stock-car die z'n beste tijd gehad heeft. De snelheid zit er dan nog wel redelijk in maar speel je een race over meer dan twintig ronden dan is het zeer verstandig om je karretje even in de pit te laten opknappen.
Verder is er de mogelijkheid om alle aktie vanuit vier verschillende gezichtspunten te bekijken: boven de auto, achter de auto, in de auto met nog een stukje motorkap in beeld en in de auto met de view direct op de weg. Dat laatste is super realistisch maar ook super moeilijk.

VOL IN DE REMMEN

En nu we het toch over moeilijk hebben. Daytona is, zeker in de expert mode, rete-moeilijk. Op dit circuit moet je echt af en toe vol in de remmen om niet de bocht uit te vliegen. Je kunt gelukkig ook kiezen voor het beginners- of medium-circuit maar verwacht niet dat je die zonder kleerscheuren afrost. Binnen deze drie keuze mogelijkheden kun je op verschillende difficulty-levels racen. De keuze van very easy tot very hard is zowel voor jouw auto als voor de tegenstanders in te stellen.
En tegenstanders zijn er genoeg. Op het beginners-circuit zijn het er maar liefst veertig! En denk maar niet dat die gasten jouw wel even voorbij laten. Sterker nog, sommige tegenstanders lijken er lol in te hebben om, net als je wilt passeren, ineens tegen je aan te beuken of expres voor je te blijven hangen. Reken maar dat er dan heel wat van je stuurmanskunsten gevraagd wordt.

GRAPPEN

Het is natuurlijk ondoenlijk om in twee pagina's alles over dit prachtige spel te vertellen maar een paar grappen wil ik jullie niet onthouden.
Toen ik op het medium-circuit (voor de zoveelste keer) in kansloze positie lag, ben ik maar eens een stukje tegen het verkeer in gaan rijden. Niet alleen begint er dan een Japanner hysterisch te krijsen maar na een tijdje reed ik de auto in een soort bunker. Achter in die bunker stond de tekst geschreven "Congratulations, you've just lost your sponsors".
Onderweg op het expert-circuit kom je een standbeeld tegen van Jeffrey (uit Virtua Fighter) als je daarvoor stil gaat staan en een paar keer op de startknop drukt, begint het standbeeld allerlei rare capriolen uit te halen (Arjan en Odon bedankt voor de tip). Zo zitten er nog veel meer extraatjes en grappen in het spel verwerkt zoals muziekjes van bekende games en extra auto's maar daar horen jullie binnenkort meer over.

RAPPORT

GRAPHICS	9^{0}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	8^{0}
SPEELBAARHEID	8^{5}

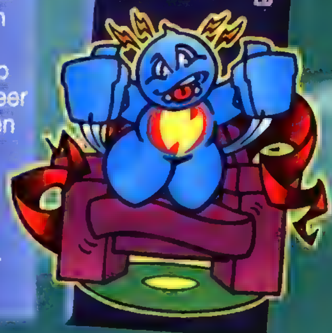
- ▲ Arcade niveau
- ▲ Stuurmanskunst vereist
- ▲ Veel opties
- ▼ Racen in je eentje

SATURN
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

8^{5}

Een racespel dat je alleen maar in je eentje kan spelen, kan dat een hoog cijfer scoren? In principe niet want racen is plezier voor twee. Maar ja, Daytona USA is verder op alle fronten zo fantastisch dat je zelfs alleen tegen de computertegenstanders of in een strijd om de beste tijd het hart in je keel voelt kloppen.

ED



PEBBLE BEACH GOLF LINKS



Zo kearel wat dacht je van een fijn potje golf? En dan bedoel ik niet in dat achtertuintje dat ze in de buurt van Wassenaar een golfbaan noemen. Nee, nee we gaan naar Pebble Beach kearel met de nieuwe Sega Saturn.


Craig zal het wel even voordoen.



Even spelen in de zandbak.

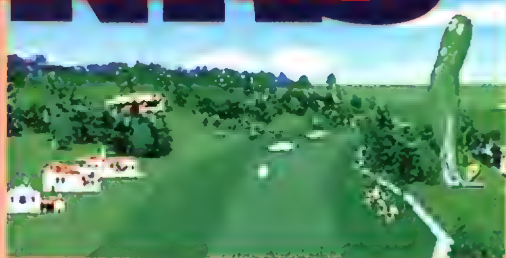
IJSSELMEER LEEGPOMPEN

Tijdens de laatste redactievergadering hoorde ik dat de nieuwe Saturn op me stond te wachten. Ik kreeg gelijk Daytona visioenen en begon zonder dat ik het door had, te kwijlen. Maar toen ik mijn spel in handen kreeg, kon ik nauwelijks mijn tranen verbergen. Golf? Dat is toch helemaal niet leuk?

Golfen is altijd een exclusieve sport geweest en zeer geliefd bij Japanners en Arabieren. Japan heeft een zeer hoge bevolkingsdichtheid met als gevolg dat de grond zo veel geld kost dat een beetje golfbaan aanleggen onbetaalbaar is. En de Arabieren moeten een meer ter grote van het IJsselmeer leegpompen om zich van een beetje groen te kunnen voorzien. Dat is dus niet meer nodig, het is nu voor iedereen mogelijk om op een van de beste golfbanen van de wereld te spelen (en dat zonder contributie of ruitjesbroek).

JAPANS IN EEN WEEK

Pebble Beach in de U.S. of A. is prachtig gelegen langs de oceaan en jawel, daar kan je ook je balletje inslaan.
Sterker nog, je bal kan op vrijwel alle ongewenste plaatsen terecht komen. In een grote zandbak, in de bosjes of tussen de bomen. Dit laatste gebeurde mij regelmatig en aangezien je vooruit dient te spelen was het een moeilijke klus om door die bomen heen te komen.
De graphics zijn geweldig, alleen bij een extreme close-up wordt het wat blokkerig. De besturing van Pebble Beach is vlekkeloos, duidelijk en simpel.
Mijn probleem echter was dat ik de Japanse preview versie had en dus weinig options. (De Engelstalige versie verschijnt spoedig.) Mijn haastig aangeschafte cursus 'Japans in een week' kon ook


Golfbal in volle vlucht.



Tsja, daar sta je dan.

geen uitkomst bieden. Zelfs de beroemde Amerikaanse golfspeler Craig Stadler, sprak mij in het Japans toe dus heel veel informatie over het spel zelf kon ik niet krijgen. Dit drukte de pret allerminst aangezien het spel zichzelf grotendeels uitlegt.

EEN VOGELTJE CADEAU?

Samen met de heer Stadler en mevrouw Mc Guire ga je de verschillende golflinks af en de bedoeling is dat je onder 'par' blijft. Voor diegene onder ons die niet in de juiste kringen verkeren, par betekent dat je moet proberen om binnen een bepaald vastgesteld aantal slagen het balletje in het gaatje te krijgen. Als je het heel goed doet (1 beurt onder par), krijg je een Birdie. Nou bedankt, een vogeltje, maar wat ik daar nou verder mee moet...? Ach, wat maakt het uit, geef die bal nog een mep kearel, we doen nog een rondje.

De SEGA Saturn is ultra heftig en golf is wel tof, zeker als het Pebble Beach is. Volgens mij gaat de Saturn meer van dit soort relaxte spellen uitbrengen en ik sta vooraan te dringen.
BAS



RAPPORT

GRAPHICS	80
GELUID	80
ORIGINALITEIT	60
SPEELBAARHEID	92

- ▲ Golf is wel cool
- ▲ Spel speelt zichzelf
- ▲ Mooie Graphics

SATURN
Fabrikant: Pebble Beach Company
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

8

VICTORY GOAL



Saturn-tijd is aangebroken en daar hoort dus een voetbalspel bij. Het 32-bit geweld betekent veel 3D maar of dat garant staat voor goede gameplay... dat zullen we nog wel eens zien!

Uithalen met links alsof je zelf op het veld staat.

De keeper grijpt weer eens mis.

Dit is 3D-voetbal zoals het moet zijn.

Voorzetten...

... en in de kruising beuken.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Inzoom
▲ 3D
▲ Aftertouch
▼ Controlpad

SATURN
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

8³

Victory Goal is een beest van een voetbalspel. Ongecompliceerd, prachtige graphics en met name het inzoomen op de aktie maakt het een lust voor het oog. Mijn vingerblessure meer dan waard
MICHAEL



HYPE

Bij de PU hebben we onze spelsystemen. De meeste PU-medewerkers hebben thuis toch wel een PC, SNES en MegaDrive. Als er een nieuwe hype is, bijvoorbeeld de NeoGeo-CD of de 32X, dan staat zo'n machine op de redactie en dan komen we langs om te spelen. Na een tijdje gaat zo'n machine langs de redactieleden rouleren en al naar gelang het een tof systeem is, blijft het apparaat hier of daar wat langer hangen.
De Saturn mocht de redactieruimte schier niet verlaten en omdat we de spellen zo vroeg voor jullie wilden testen, hadden we meestal alleen de beschikking over Japanse exemplaren van de spellen met Japanse handleidingen dus. Vandaar dat ik jullie in dit stadium niet alle details, opties en dergelijke op een presenteerblaadje aan kan reiken. Maar ik zal jullie zo goed en kwaad als het gaat, proberen een beeld te geven van deze voetbalsim want het spel is het meer dan waard.

TOPPER

Victory Goal is een topper! Spelaktie is standaard vergelijkbaar met elk ander voetbalspel, hoewel iets minder gecompliceerd als Sensible Soccer of Fifa Soccer. Maar wat alles slaat zijn de graphics! Ik denk dat het einde van het profvoetbal is ingezet met de 32-bit 3D techniek. Het ziet er namelijk beter uit dan voetbal op TV. En dat komt vooral omdat je tijdens het spelen kan inzoomen op de spelers. Hoe dichterbij je komt, hoe beter de beeldkwaliteit wordt. Dit leidt uiteindelijk tot een soort van Doom-perspectief, waarbij je het gevoel hebt dat je zelf op het veld loopt.

KUNST EN VLIEGWERK

Met name bij het pingelen is het heerlijk om zo dicht op het veld te staan. Maar als je (zoals het hoort) veel overspeelt, is het verstandiger om een beetje meer afstand te nemen. Traptechniek in de vorm van aftertouch is heerlijk uitgewerkt en al het kunst en vliegwerk, als omhalen en volleyen, is aanwezig. Replays krijg je op verzoek uit alle mogelijke hoeken en standen en ook de zware overtredingen zijn een lust voor het oog.

ZIEKTEWET

Even het enthousiasme temperen. Sega heeft een gouden kans gemist bij het design van deze futuristische console, namelijk de controlpads. De nieuwe pads zijn niet meer dan een kopie van de SNES-pads. Want ondanks de dikke laag eelt op mijn duimen brandde het D-pad 'kruis' er dwars doorheen. Dat wordt weer een weekje ziektewet.



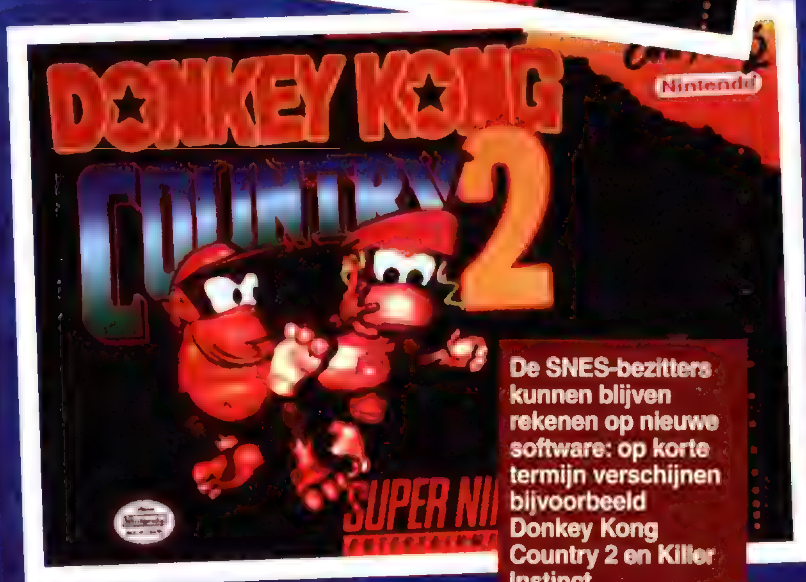
HET EINDE VOOR DE SNES EN MEGADRIVE?

Door de komst van de nieuwe 32-bit systemen van Sega en Sony en het 64-bit monster van Nintendo (volgend jaar), wordt de console markt flink overhoop gehaald. Althans, dat is de verwachting. Power Unlimited vroeg enkele kenners van de markt naar de gevolgen voor de huidige consoles.



Ook zonder de 32X-uitbreiding ziet de toekomst voor de MegaDrive er gezond uit.





De SNES-bezitters kunnen blijven rekenen op nieuwe software: op korte termijn verschijnen bijvoorbeeld Donkey Kong Country 2 en Killer Instinct (oorspronkelijk bedoeld voor de Ultra 64!).

De software ontwikkeling voor de 8-bit NES werd vrijwel gestopt na de introductie van zijn Superieure broertje. Staat hetzelfde te gebeuren met de SNES en MegaDrive. Zijn deze systemen ten dode opgeschreven? "Absoluut niet!", stelt Mark Minkels van Nintendo Nederland. "Je moet goed begrijpen dat wereldwijd miljoenen mensen in het bezit zijn van een SNES. Alleen al om die reden zal de ontwikkeling van software voor dit 16-bit systeem op hetzelfde niveau doorgaan als voorheen. Op dit moment is maar een klein aantal softwarehuizen bezig met de ontwikkeling van games voor de Ultra 64. De rest van de licentiehouders zullen zich expliciet blijven bezighouden met de ontwikkeling van nieuwe software voor de Game Boy en de SNES. Nee, het aanbod zal er, zeker de komende jaren, niet op achteruit gaan."

16-BIT OVERLEEFT

Ook Erik Klaassen van Sega is resoluut in z'n antwoord. "Het aanbod van 16-bit games zal zeker niet lijden onder de introductie van de Saturn. Deze markt blijft voor Sega de voornaamste bron van inkomsten en zal dus evenveel aandacht krijgen als in het verleden. De softwarehuizen die bezig zijn met de ontwikkeling van Saturn spellen, hebben hiervoor speciaal mensen in dienst genomen zodat de produktie voor de Mega-Drive gewoon kan doorgaan. Daarbovenop komt nog eens de mogelijkheid dat de nieuwe technieken die voor de ontwikkeling van Saturn software worden gebruikt, overslaan op die van de 16-bit software. Dit betekent dat, net zoals bij Donkey Kong Country voor de SNES, een nieuwe generatie MegaDrive spellen kan ontstaan. De 16-bit markt zal overleven, daar ben ik van overtuigd."

PRIJZEN

Positief nieuws dus voor de SNES en MegaDrive bezitters. Maar hoe zit het met de prijzen van de 16-bit games. Zullen die spectaculair dalen naarmate er meer software voor de grote systemen in de winkels komt te liggen?
Mark Minkels: "Hier is officieel nog niets over bekend. Zeer waarschijnlijk zullen de prijzen niet echt veel veranderen. Het kan zijn dat ze in de toekomst iets zullen zakken maar de gamer zal daar weinig van merken."
Erik Klaassen: "Over eventuele prijsdalingen is ons nog niets bekend. Misschien dat de prijzen in de toekomst iets zullen worden bijgesteld maar op korte termijn zeer zeker niet."

VAGE BOEL

Hoe zit het dan met de winkels die de nieuwe games moeten gaan verkopen? Zullen zij bezwijken voor het 32- en 64-bit geweld?
"Daar hebben we eerlijk gezegd nog geen idee van", aldus Joep Petersen van Dixons. "Het uitgangspunt is dat wij de software voor deze systemen zeker zullen gaan verkopen maar de invulling hiervan is nog onduidelijk. En dat ligt niet aan ons. Sega en Sony, die als eerste met hun nieuwe systemen op de markt zullen komen, hebben nog weinig van zich laten horen. Het is nog steeds één grote vage boel. We wachten, net als de consument, lijdzaam af.

AANVULLING

Dat de SNES en Mega-Drive bezitters niet bang hoeven te zijn dat ze hun console binnenkort bij het chemisch afval kunnen zetten, mag duidelijk zijn. Het grote verschil met het NES-syndroom van een aantal jaren geleden ligt met name in de prijsverhoudingen. Waar de SNES een concurrent werd voor zijn kleinere broer, daar zullen de Ultra 64 en Saturn alleen maar een aanvulling zijn op het aanbod op de console markt. De prijzen van deze nieuwe systemen komen op zo'n niveau te liggen dat de SNES en MegaDrive een aantrekkelijk alternatief blijven.

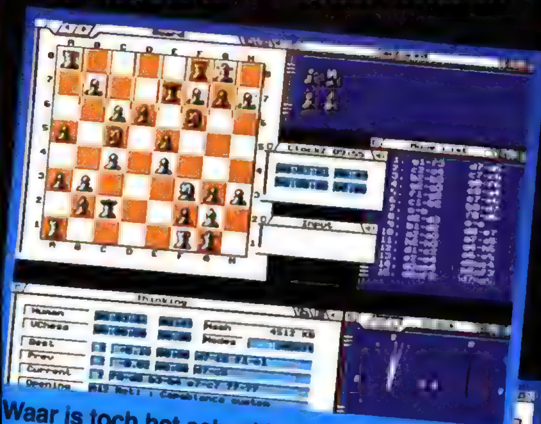
THOMAS

VIRTUA CHESS

Nee, Virtua Chess is niet het nieuwste spectaculaire 3D-platform van Sega, maar het nieuwste spectaculaire 3D-schaakspel van het Franse Titus Software. Alleen het woord Virtua hebben ze van Sega geleend.

CONFIG SCHAAK

Het volgende moet ik even kwijt. Bij het starten van sommige versies van Virtua Chess verschijnt de volgende mededeling in beeld: 'This version will only play on English systems'. Daarna volgt de inktzwarte duisternis van sm-dos. Dit los je op door met een ms-dos editor het config.sys bestand te openen en daar de volgende regel in te zetten: country=044, ,c:\dos\country.sys. (044 is het (PTT)landnummer van Engeland). Na een krachtige reboot kan het spel alsnog beginnen.





Waar is toch het schaakbord gebleven?

2D blijft het meest overzichtelijk.



Stanton 3D stukken.



Inca-stijl schaakspul.

TERUG NAAR DE FOUT

Alle functies in het spel worden na één keer proberen duidelijk en zo hoort het ook; schaken zelf vereist al genoeg denkwerk.
Als je tegen de computer speelt, is het te allen tijde mogelijk om van kant te verwisselen. Het handige hiervan is niet dat je zodoende altijd kunt winnen (cheaten bij een schaakspel is niet leuk!) maar wel dat je zo kunt zien hoe de computer jouw probleem zou oplossen. Je kunt ook altijd de computer om een hint vragen. Wel valt op dat de hints nooit zo goed zijn als de zetten die de computer voor zichzelf doet. Een potje computerschaak waarbij je voor elke zet om een hint vraagt, zul je altijd verliezen. Daar tegenover staat dat in dit spel elke zet ongedaan kan worden gemaakt. Zo kan een mens nog eens leren van z'n fouten!
Virtua Chess kan overigens zo goed schaken dat zelfs professionals het soms moesten opgeven. Geef je aan dat je een amateur bent, dan is Virtua Chess sportief genoeg om af en toe wat minder briljante zetten te doen. De schaak-engine kan dus voor schakers van alle niveaus een waardige tegenstander zijn.

NIET MAKKELIJKER, WEL LEUKER

Allerlei schaak-attributen zoals een klok, een notitieboekje, een lijstje met geslagen stukken, een 'denkscherm' (hierop zie je welke zetten de computer overweegt) kunnen in extra 'windows' geopend worden. Er zijn zes soorten schaakstukken in de gewone versie, waarbij je van boven op het schaakbord kijkt, en drie soorten stukken in de 3D-versie. Deze laatste versie ziet er spectaculair uit. Je kunt inen uitzoomen en het bord draaien of kantelen zodat het spel vanuit elke hoek bekeken kan worden.

SSSSSSST!

Hoewel schaken een sport is die de meeste mensen liever in stilte bedrijven, zit er in het Chess menu een optie voor een Soundblaster-compatible geluidskaart. Helaas lijken de geluiden echter nergens op, iets wat schril afsteekt tegen de hoge kwaliteit van de graphics en het reusachtige schaakverstand van de schaakengine.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	4°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8°

+ Groot aanpassingsvermogen
+ Onbeperkte hints en terugzetten
+ Fraaie 3D-borden
− Geluiden van niks

PC CD-ROM
Prijs: f 119,- Bfr.ca 2160
Systeemeisen: 386 SX, 2 Mb RAM, VGA, muis, single speed CD-ROM speler.
Fabrikant: Titus
Leverancier: Computer Collectief
Tel.020-6223573

7

Virtua Chess kan zich qua schaakvermogen en graphics zo goed aanpassen aan de wensen van een menselijke speler dat geen enkele schaker met dit spel iets te klagen hoeft te hebben. Door alle hulpfuncties is het ook zeer geschikt voor beginners en voor schakers die wat willen bijleren.

BEV



VERKRIJGBAAR OP CD-i EN CD-ROM

CHAOS CONTROL

nu f 119,95

A FAST AND FURIOUS FIGHT FOR LIBERTY!

SPECTACULAIR SCHIETSPEL VOOR JONG EN OUD
MET 3-D DIGITAL VIDEOBEELDEN EN SOUNDEFFECTS





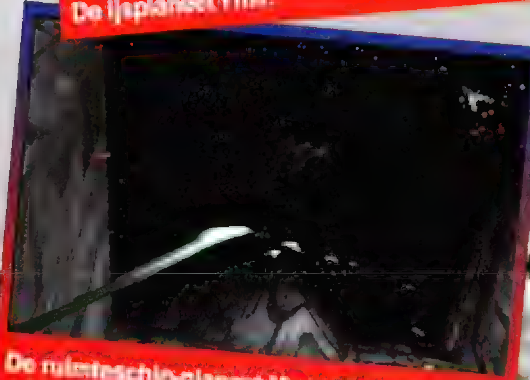
PHILIPS

PREVIEW

TERMINAL VELOCITY

De ontwikkeling van 3D-games maakt een grote stap voorwaarts met de uitgave van Terminal Velocity, het grootste shareware-spel ooit en waarschijnlijk de beste vliegschieter die de gamingindustrie tot nu toe heeft gemaakt.


De ijsplaneet Ymir.


De ruimteschip-planeet Moon Dagger.


De groene planeet Crythania.


Helaas, van dichtbij gaat het pixelen.

BEDIENINGSGEMAK

In Terminal Velocity (TV) bestuurt de speler een futuristisch gevechtsvliegtuig in een volkomen driedimensionale omgeving. Een vergelijking met het soortgelijke spel Descent (zie PU april '95) lijkt daarom onvermijdelijk. Descent speelt zich helemaal 'binnenskamers' af, in een labyrint van onderaardse tunnels. In TV vliegt de speler behalve door tunnels voornamelijk over open terrein en boven de wolken. Ook het speldoel in TV is anders. In Descent is er één doel waarop alle levels zijn gebaseerd: het vernietigen van de reactor. In TV heeft elk onderdeel een ander doel, al komt het er wel iedere keer op neer dat de speler een bepaald object moet vernietigen. Het meest opvallende verschil is dat de bediening van TV aanmerkelijk eenvoudiger is dan die van Descent. Moest de speler in Descent intensief gebruik maken van een combinatie van toetsenbord en joystick, in TV kan het toetsenbord terzijde worden geschoven aangezien de belangrijkste functies met een (Gravis) gamepad geactiveerd kunnen worden. TV speelt daardoor met het gemak van een console-spel.

RESOLUTIE

TV is er in twee smaken: een lage resolutie shareware-versie die bestaat uit drie werelden en een hoge resolutie commerciële versie met 9 werelden. De lage resolutie (320x200x256) levert overigens toch nog beelden op van een zeer indrukwekkende kwaliteit. De hoge resolutie-versie is nog fraaier maar vereist een Pentium-machine om de snelheid acceptabel te houden. Voor de shareware-versie is altijd nog een 486-machine vereist, en dan het liefst een met local bus en een snelheid van 40 Mhz. Moet je het doen met een tragere machine, dan kan ter compensatie onder meer de bewolking uitgezet worden en kan er voor minder details in het landschap worden gekozen.

VARIATIE

De shareware-versie bestaat uit drie werelden die elk drie levels hebben. De eerste wereld heet Ymir. Deze ijsplaneet is voornamelijk grijs en wit, met hier en daar wat bomen en ziet er eigenlijk een beetje saai uit (zal je altijd zien met ijsplaneten).
De tweede wereld (Crythania) is een stuk indrukwekkender. Deze wereld kent meer kleur en bevat bovendien een groot aantal gronddoelen.
De derde wereld heet Moon Dagger en is eigenlijk een enorm ruimteschip. Alle werelden bevatten lange tunnels waarin power-ups en levelbazen gevonden kunnen worden. Hoewel de tunnels rechttoe-rechtaan zijn (er zijn geen aftakkingen) bieden ze door de vele bewegende deuren, tegenstanders en afweersystemen, voldoende variatie om interessant te blijven.

LASER

Tegenstanders in TV bestaan uit een groot aantal verschillende vliegtoestellen, grondafweergeschut en tanks. Deze kunnen in de shareware-versie onder andere bestreden worden met een soort laser met onbeperkte munitie, een vuurballenwapen en een raketinstallatie. Meestal is de standaard laser voldoende, alleen bij de levelbazen kunnen de krachtige, maar onnauwkeurige raketten goede diensten bewijzen.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	9°

+ Eenvoudige soepele bediening
+ Meer-speler optie
+ Vliegen boven en onder de grond
− Het blijft natuurlijk vliegen en schieten

PC
(Shareware-versie getest)
Prijs: NNB
Systeemeisen: 486 DX40, 4 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte. Geluidskaart en Gravis gamepad sterk aanbevolen.
Fabrikant: 3DRealms
Distributeur: Hasa
Tel: 05990-50161

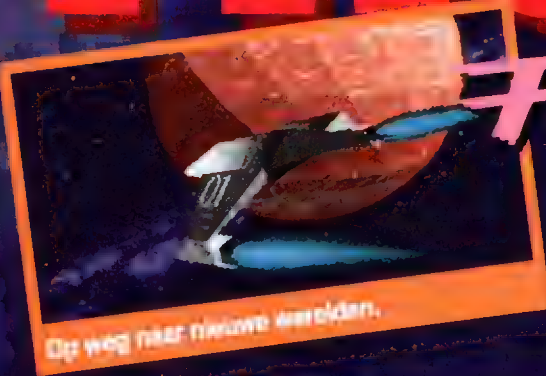
8

Voor gameplay-originaliteit zal TV geen hoge score halen; vliegen en schieten is niet bepaald een vernieuwende bezigheid. Het bijzondere van TV is de manier waarop je schiet en vliegt en vooral het gemak waarmee dit gebeurt, in werelden die zelfs in een lage resolutie indrukwekkend zijn.
BEN



FRONTIER

First Encounters


Op weg naar nieuwe werelden.

Frontier First Encounters (FFE) is het derde deel van Elite, een ruimtehandel en -oorlogspel dat stamt uit 1984 en in die tijd enorm populair was. Wie weet spelen sommigen nu nog steeds Elite: het spel heeft namelijk geen vastomschreven einddoel.

OORLOG EN HANDEL

FFE speelt zich af in het jaar 3250, 150 jaar na de tijd van Elite. De mensheid verkent steeds grotere stukken van de ruimte, die wordt bevolkt door huurlingen, handelaren en aliens. Her en der voeren mensen en aliens oorlog met elkaar.
De speler is een handelaar met militaire pretenties. Het doel is om steeds meer macht en rijkdom te vergaren. Dat kan door moord, piraterij en oorlogsvoering, maar ook door een vreedzame handelaar te spelen, al kan dat laatste een beetje saai zijn... Frontier ziet eruit als een standaard 3D ruimtespel, maar moet niet vergeleken worden met bijvoorbeeld Wing Commander of X-Wing. Qua graphics haalt Frontier het niet bij een echte space shoot'm up. Daarbij komt dat de mogelijkheden om handel te drijven veel belangrijker zijn.

ZOEK DE ALIEN

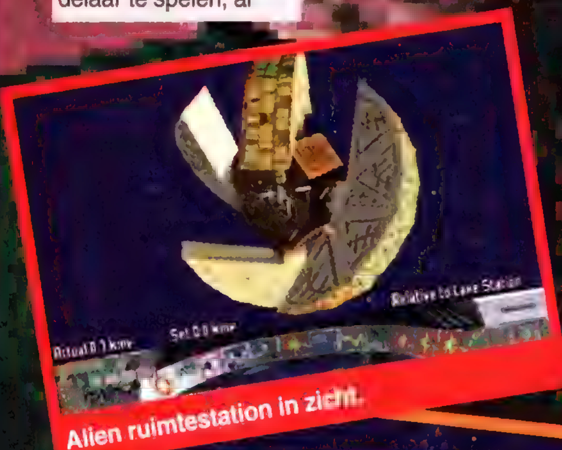
De speler krijgt in Frontier een aantal missies voorgeschoteld die naar eigen inzicht uitgevoerd kunnen worden. Het komt erop neer dat een mogelijk winstgevend reisdoel wordt uitgekozen, waarna er via hyperspace heen wordt gevlogen. De missie, die kan variëren van het kopen of verkopen van goederen tot en met het vermoorden van bepaalde personen, wordt uitgevoerd waarna de speler vaak wordt aangevallen door piraten, militairen of maffiosi.
Nadat de aanvallers gedood zijn, vliegt de speler naar de dichtstbijzijnde ruimtehaven om daar het schip te laten repareren en de winst te tellen. Hoe meer geld, hoe beter de ruimteschepen. Er kan zelfs gevlogen worden in alien ruimteschepen, al is me nog niet duidelijk geworden hoe zo'n exemplaar te bemachtigen.

BUG ENCOUNTERS

FFE is eigenlijk te vroeg uitgebracht. Er zijn namelijk allerlei versies in omloop waar nog 'bugs' in zitten. De bugs veroorzaken voornamelijk problemen met het geluid, al zijn er ook bugs gesignaleerd die het spel crashen, of het onmogelijk maken om schepen te upgraden, planeten die niet te bereiken zijn enzovoort. Heb je zo'n bugversie, dan kun je GameTek bellen. Zij sturen je dan een floppie toe met de benodigde 'patches'. (Op Internet zijn de reparatieprogrammaatjes te downloaden vanaf http://www.maths.tcd.ie/~ratava/frontier/ffe_patch.html).

EEN GOED BEGIN...

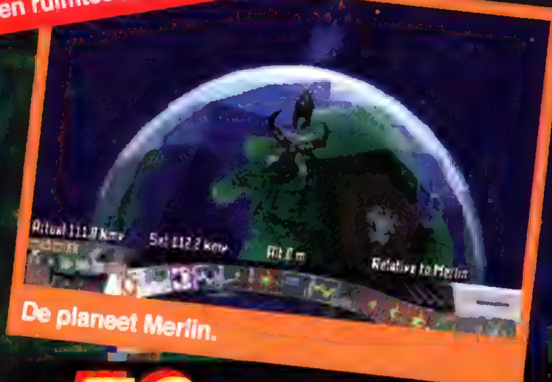
Wie goed wil beginnen, doet er verstandig aan meteen aan het begin van het spel de Frontier-krant te lezen. Daar staat een race aangekondigd waarmee veel geld valt te verdienen. Koop van het prijzengeld een grote voorraad medicijnen. Die kunnen met veel winst verkocht worden op de nabije planeet Soholia, waar een epidemie de bewoners ziek heeft gemaakt. Hierna heeft de speler voldoende startkapitaal om verder de ruimte in te trekken en met een combinatie van handel en oorlogsvoering akelig rijk te worden.



Alien ruimtestation in zicht.



De beroemde groene fjorden van Merlin.



De planeet Merlin.



Hoezo groene planeet?

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Vliegen in alien schip
▲ Veel nieuwe missies
▼ Eigenlijk meer van hetzelfde
▼ Bugs

PC CD-ROM/ FLOPPIE
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 386-25, 4 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, muis/joystick, geluidskaart.
Fabrikant: GameTek
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

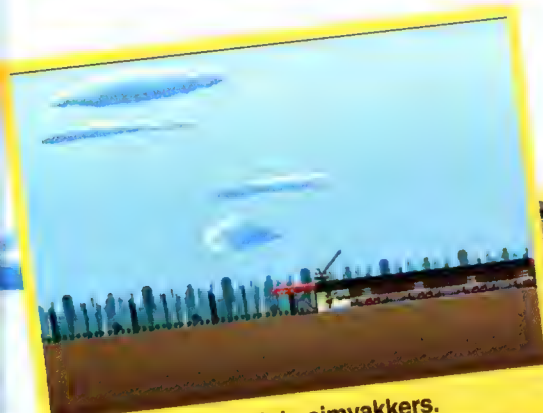
7

FFE heeft wat gameplay betreft eigenlijk niets bijzonders te bieden. Toch denk ik dat Elite-liefhebbers er veel plezier aan kunnen beleven. Er zijn genoeg nieuwe missies, nieuwe ruimteschepen en nieuwe delen van het universum om het interessant te houden.
EV



SIMTOWER

Na Simcity en Simfarm en al die andere spellen die met het woord 'Sim' beginnen is er nu het spel Simtower. Met deze simvariant kun je je eigen toren(flats) bouwen, uitbreiden en onderhouden.


Zoveel werk, zo weinig simvakkers.


Ultimate city, yeah!


Zoek de simburger.

TWEE MILJOEN IS NIETS

Je begint met niets dat wil zeggen met twee miljoen dollar als startkapitaal. Van dat geld bouw je de fundering die bestaat uit een lobby of parterre. Daar bovenop zet je de verdiepingen totdat er een flinke toren staat. Je hoeft je aanvankelijk niet druk te maken over het werven van mogelijke huurders of kopers, die komen er vanzelf in. In een later stadium, en dat geldt met name bij het bouwen van kantoren, is het de kunst om de omgeving zo aan te leggen dat men je kantoren wil huren.

WONEN IS STRESSEN

Waar je als speler wèl je hoofd over mag breken, is de vraag of de mensen die in je toren wonen of werken het naar hun zin hebben of dat ze in de stress schieten omdat ze te lang op de lift moeten wachten.
Dit en nog meer kun je allemaal regelen met de muis en de verschillende menu's. Net als in de andere simbouwspellen kun je met een vergrootglas op de meeste dingen klikken om er informatie over te krijgen, maar je kunt ook op mensen klikken om te kijken waar ze vandaan komen en waar ze naartoe gaan. Dat is vooral handig met het oog op terroristen en aanverwant gespuis.

REGEREN IS VOORUITZIEN

De uiteindelijke bedoeling is een gebouw neer te zetten met VIP-kamers en zo'n goede security dat geen terrorist je bewoners naar het leven kan staan. Dat betekent dat je eerst een heleboel geld moet verdienen want alleen met geld kun je uitbreiden en dingen als security of VIP-kamers bekostigen. Net zo belangrijk is natuurlijk een goede constructie en daaraan voorafgaand het plannen van je woonkazernen. Wil je verder komen dan moet je dus goed weten wat je wilt.

STERRENSLAG

Hoe succesvol je bent in het bouwen wordt afgemeten aan het aantal sterren dat je haalt. Je krijgt elke keer een ster erbij als je mensen huisvest in de toren. Om drie sterren te krijgen, moet je tenminste 1000 personen weten te huisvesten. Met 15.000 mensen in je toren krijg je de classificatie 'Tower', maar dat kost je wel enorm veel geld en je moet er zelfs een kathedraal voor neerzetten. Het aantal sterren dat je als speler hebt, heeft rechtstreeks invloed op de toolbar: hoe meer sterren des te meer bouwopties op de toolbar. Je kunt dit zien als een soort investering: als je mensen kunt huisvesten, verdien je geld en met geld krijg je meer mogelijkheden.
Voor meer informatie over het spelen van Simtower kunnen internetters terecht op http://www.cfar.umd.edu/~brad/simtower/html. Daar is een document te vinden met veelgestelde vragen over Simtower, en natuurlijk de antwoorden.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Moeilijk om mee te stoppen
- ▲ Simpel te spelen
- ▲ Succes wordt meteen beloond

PC
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 386-25, 4 Mb RAM, 9 Mb schijfruimte, muis, Windows 3.1
Fabrikant: Maxis
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

8

Simtower is wat mij betreft minstens net zo leuk als die andere simspelen van Maxis. Beetje bouwen, beetje afbreken en op mijn nagels bijten van frustratie omdat geen mens mijn doorzonwoningen wil. Als je eenmaal bezig bent hou je waarschijnlijk pas op als je de toren van Babel hebt gebouwd.

LAURA



TERROR FR

De aliens zijn terug. Omdat het ze in deel 1 (Enemy Unknown) niet lukte de aarde vanuit de lucht te veroveren proberen ze het nu vanuit de zee. Maar X-com is op alles voorbereid...

DE ALIEN Z'N DOOD...

X-com is een internationale organisatie die door zo'n twintig landen wordt gefinancierd. Personeel in dienst van X-com doet de hele dag niets anders dan zoeken naar UFO's, die als het even kan onderscheppen, en de aanwezige aliens afmaken zodat wetenschappers op hun gemak de technologie en de lijken van de aliens kunnen bestuderen. De aliens hoeven niet perse dood; gevangen genomen aliens kunnen heel nuttig zijn bij het achterhalen van de locatie van de belangrijkste alien-basis.

$-COM

De activiteiten van X-com kosten veel geld. Een belangrijk onderdeel van het spel is dan ook het tevreden stellen van de geldschieters. Die baseren hun geldelijke bijdrage op het succes van de alien-jacht; hoe meer UFO's en aliens er onderschept worden, hoe meer ze betalen. Als het wetenschappelijk onderzoek naar de aliens succesvol verloopt, betalen de geldschieters nog meer. Als het daarentegen niet lukt om voldoende UFO's neer te halen, is de kans groot dat sommige landen zich terugtrekken uit het X-com programma of zelfs een verbond met de aliens gaan sluiten.

BAAS IN EIGEN BASIS

Bij aanvang van het spel ben je in het bezit van slechts één basis, twee onderscheppingstoestellen, een troepenvervoerder en wat contant geld. Het eerste wat de speler te doen staat is dan ook het uitbreiden van de basis, het huren van personeel en het bouwen van nieuwe bases. Tegelijkertijd moeten er verse troepen en wapens aangeschaft worden. Het gaat erom in deze zaken het juiste evenwicht te vinden: UFO's neerhalen en aliens afmaken of gevangen nemen is allemaal leuk en aardig, maar leidt tot niets als er niet voldoende wetenschappers in dienst zijn die de buitgemaakte technologieën en lichamen kunnen bestuderen. Bovendien moet de basis voldoende uitgerust zijn om het personeel te kunnen huisvesten en de wetenschappers hun werk te kunnen laten doen.

MANAGEN

X-com is wat dat betreft geen oorlogsspel. De daadwerkelijke strijd tegen de aliens neemt eigenlijk maar een klein deel van de speltijd in beslag. De speler is veel meer tijd kwijt aan het managen van de basis, het uitbreiden ervan en het aanleggen van nieuwe bases. Uiteraard moeten er ook voldoende wapens in voorraad zijn. Het allerbelangrijkste is evenwel het wetenschappelijke onderzoek. Dat moet niet alleen in orde zijn om de financiers tevreden te houden, maar is vooral van belang omdat de aliens uiteindelijk alleen met hun eigen wapens bestreden kunnen worden.

TIJD-VECHTEN

Wanneer op de radar de eerste UFO's gesignaleerd worden, is het tijd om er een onderschepper op af te sturen. Die moet de UFO dwingen te landen waarna er een troepenschip op af gestuurd kan worden. Zodra de troepen zijn aangekomen op de landingsplaats verandert het spel in een vechtspel. Schuin van boven kijk je uit over een gebied dat groter wordt naarmate er meer gebied is verkend. Het is de bedoeling dat elke soldaat op een tactische plaats wordt neergezet. Zodra een alien in de vuurlijn terecht komt, beginnen de soldaten automatisch te schieten, mits ze voldoende TU's overhebben. TU's zijn Time Units, oftewel Tijd-Eenheden. Dit zijn belangrijke rekeneenheden in X-com; iedere soldaat krijgt een bepaalde hoeveelheid TU's toegewezen. Bewegingen kosten TU's, net als het afvuren van wapens. Het is dus zaak om de huurlingen niet alleen op een tactische plaats te zetten, maar er ook voor te zorgen dat ze genoeg TU's overhouden om hun wapens te kunnen gebruiken.
Na de speler is het de beurt aan de computer, die de akties van de aliens voor zijn rekening neemt. Zo worden de beurten afgewisseld, net zo lang tot een van de partijen het onderspit delft en in handen valt van de tegenstander.

BLUB BLUB BLUB

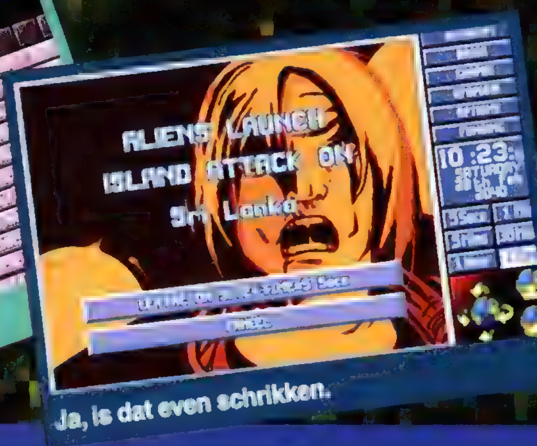
De meeste missies spelen zich af onder water, al zijn er ook een paar missies waarbij je aan land moet gaan of zelfs aan boord van vrachtschepen. De onderwater-graphics vond ik



Welke activiteit?



Hoewel... Powerbasis...



Ja, is dat even schrikken.

X-COM: [T]ROM THE DEEP



niet bepaald overtuigend. Hoewel de soldaten wel luchtbellen uitblazen en afgevuurde raketten een duidelijk spoor achterlaten, kreeg ik nergens de illusie echt onder water te zitten. Daarbij komt dat het op de zeebodem verbazingwekkend licht is en dat granaten onder water met hetzelfde gemak als op land gegooid kunnen worden. Niet dat dit belangrijk is voor het spel zelf (sterker nog, een realistische zeebodem zou elk gevecht onmogelijk maken) maar het gegeven dat je onder water zit had toch wellicht wat beter gebracht kunnen worden.

BOEKHOUDERS VERSUS ALIENS

Het uiteindelijke doel van het spel is om de oorlog van de aliens te winnen. Dit is een stuk moeilijker dan in deel 1, vooral doordat de aliens zich een stuk intelligenter lijken te gedragen. Ze sluiten nu zelfs de deuren achter zich, zodat je goed moet onthouden waar je al geweest bent. De aliens zijn nu ook een stuk beter bewapend en ze gooien hun granaten met veel meer precisie.
De mensen daarentegen hebben het minder getroffen met hun wapens. De laser met onbeperkte ammo is uit het spel verdwenen. Volle munitieclips die aan het eind van een missie overblijven worden als leeg beschouwd en omgekeerd worden bijna lege clips die uit een wapen worden gehaald voor het eind van de missie als vol beschouwd. Dit dwingt de speler voortdurend de kogels van elke huurling te tellen en de munitieclips op tijd uit de wapens te halen. Zodoende voelde ik me soms meer een boekhouder die op de kleintjes moet letten dan de leider van een hooggespecialiseerde gevechtseenheid die de Aarde moet beschermen tegen het scum uit de ruimte... eh, ik bedoel uit de zee.

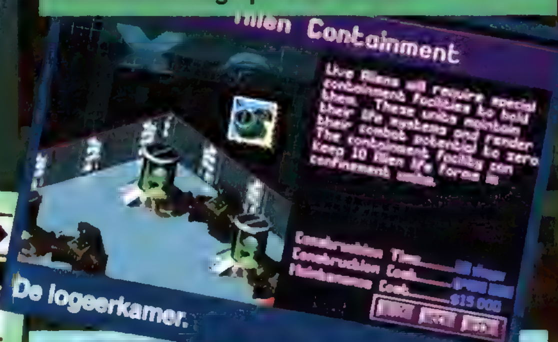


De ouwe trouwe interceptor.

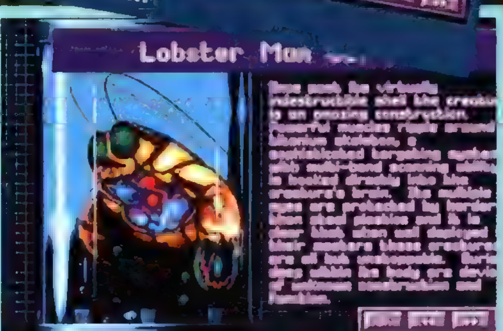


Weer een salaris minder.


Een heldere dag op de zeebodem.



De logeerkamer.



Een van de sterkste aliens is deze kreeftman.



Alles goed Jose?

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	8°

+ Tientallen nieuwe missies
+ Slimmere tegenstanders
- Meer van hetzelfde
- Onhandige ammoregeling

PC CD-ROM FLOPPIES
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemvereisten: 386-20, 4 Mb RAM, 3-16 Mb schijfruimte, double-speed CD-ROM speler, muis.
Fabrikant: MicroProse
Distributeur: Homesoft
Tel.023-311241

7

Meer van hetzelfde, daar komt het toch wel op neer. Dat betekent niet dat Terror from the Deep een slecht spel is, maar eigenlijk is het alleen de moeite waard voor diegenen die deel 1 nog niet kennen.

BEN



EARTHW

Earthworm Jim... waar heb ik die naam meer gehoord? Wacht effe... niets zeggen! Het heeft iets te maken met een koe en honden en mannetjes met koffertjes... toch? Nee man, Earthworm Jim is de koelste worm sinds James Worm 007! En wat nog koeler is, na de MegaDrive- en de SNES versie komt ie eindelijk portable. Wie wil er niet stad en land afsjouwen met een worm in zijn binnenzak? Ik wel!



KAPOT-BOY

Meteen na het openscheuren van de envelop waar BELANGRIJK op stond en waar de Earthworm Jim cartridge in zat, schoof ik hem in mijn nieuwe blinkende Game Boy. Mijn oude is overigens kapot sinds ik hem aan Kees heb uitgeleend. Die van hem is altijd kapot want hij neemt vechtspelletjes nogal serieus. Bedankt Kees. Maar goed, nieuwe Game Boy, nieuwe batterijen, nieuwe rondes, nieuwe kansen.

SNELLE WORM

Wat meteen opvalt is dat Earthworm Jim op de Game Boy precies hetzelfde is als op de SNES en MegaDrive. Natuurlijk in zwart-wit en kleiner ja, slimmerik.

Level 1 kende ik al op mijn duimpje dus ik griste meteen de twee extra levens weg. Niet dat dit nu zo makkelijk is. Earthworm Jim is nogal moeilijk te volgen op de Game Boy. Hij is zo verschrikkelijk snel dat het LCD-schermpje het allemaal niet meer kan bijhouden. Als je flink op en neer rent houdt Mr. Game Boy het voor gezien en weigert duidelijk beeld te geven tot je weer stil staat. Pas dan kun je eindelijk zien waar je nou naar toe bent gerend. Ik geef toe dat dit het allemaal een stuk pittiger maakt maar ik betwijfel of het de bedoeling was. Na een tijdje spelen went dit wel, al is het alleen maar omdat je dan het level uit je hoofd kent.

WORM-GEAR

Ook op deze naam heb ik maar meteen patent aangevraagd. Jemig wat ben ik creatief vandaag. Minder creatief waren de makers van Earthworm Jim want ook de Game Gear versie is weer identiek aan alle vorige versies. De graphics op de Game Gear zijn wel veel overzichtelijker dan die van de Game Boy, zelfs als je van platform naar platform stuitert in de vijfde versnelling.

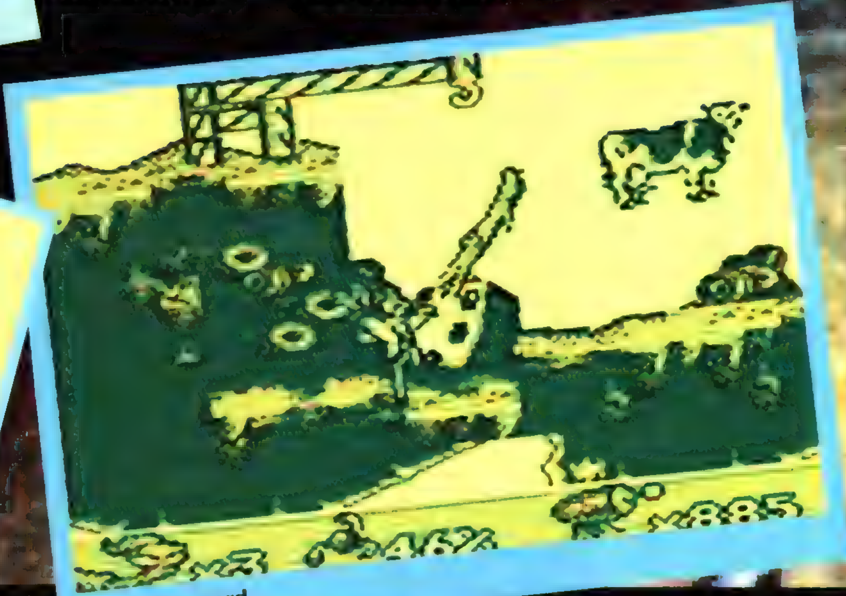
Wat me opvalt, en dat was ook bij de Game Boy zo, is dat je veel trager in de TubeRide (een soort racespel in een lange ronde gang) racet. Met de consoleversies kon je nog wat afstand tussen jou en je tegenspeler krijgen maar hier blijft het mannetje vlak achter je.

ZURE MELK

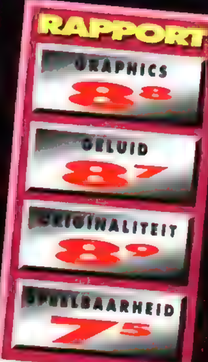
Alle humor waar ik in het januari-nummer zo ziekelijk lyrisch over was, zit ook in deze


Zelfs met de superblast kun je missen.

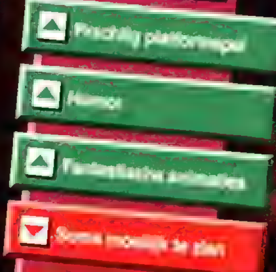

Ambtenaar in paniek.

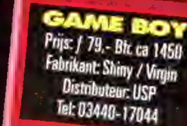

Koe gelanceerd.

RAPPORT

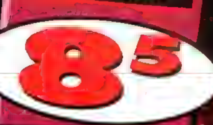


GRAPHICS	8^8
GELUID	8^7
ORIGINALITEIT	8^9
SPEELBAARHEID	7^5





GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca 1450
Fabrikant: Shiny / Virgin
Distributeur: USP
Tel: 03440-17044

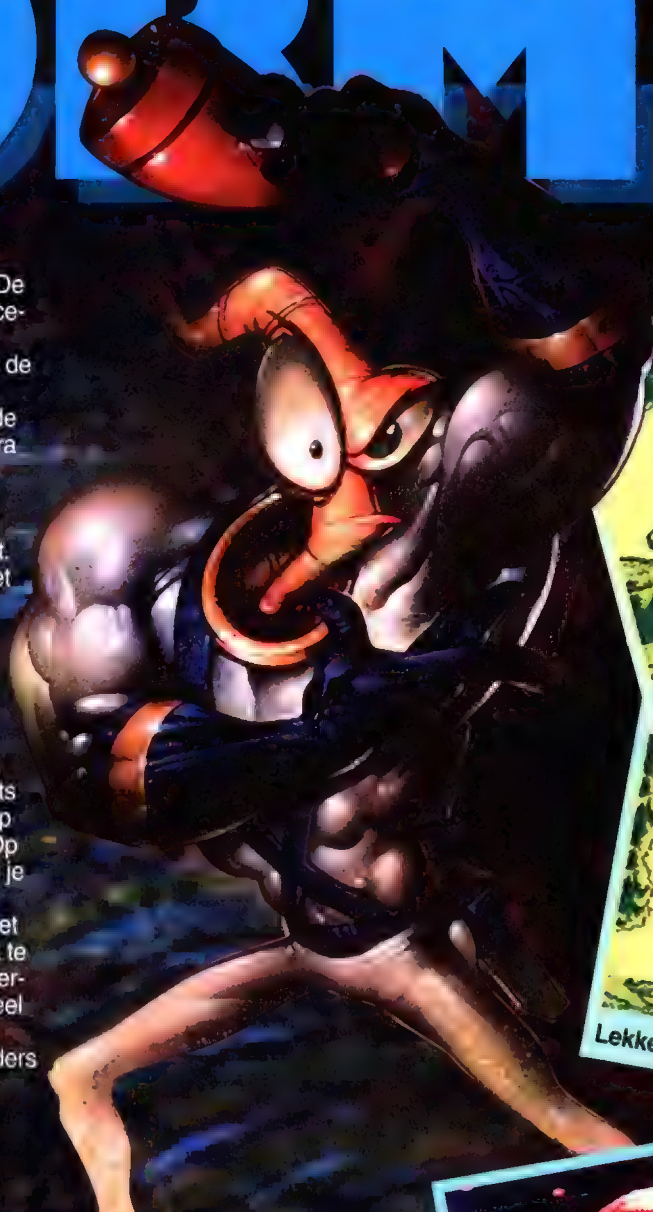


Earthworm Jim blijft een held. Ook draagbare wormen kunnen groot zijn! Enigszins jammer vind ik wel dat de Game Boy-versie identiek is aan de andere versies, al blijft het spel zelf natuurlijk zeer origineel. De animaties zijn zo goed dat je het overzicht verliest. Misschien hadden ze daar wat beter over na kunnen denken. Dus als je Earthworm Jim al op andere platforms hebt uitgespeeld, kom je voor weinig verrassingen te staan. Heb je het nog niet gespeeld dan wordt het zo langzamerhand eens tijd dat je naar de winkel stapt voordat hij is uitverkocht!

BJORN



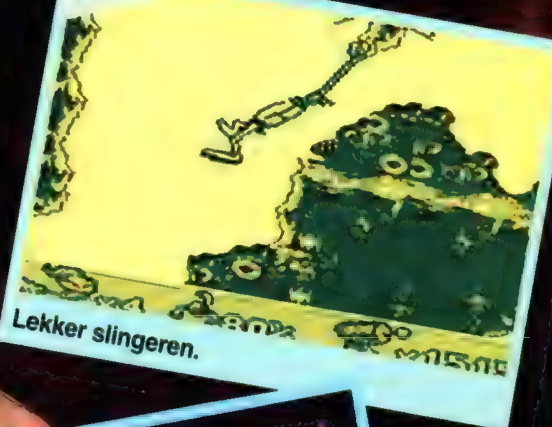
WORM JIM



draagbare versies. De koe die je moet lanceren, het haringspugende mannetje op de kabelbaan, de nerveuze ambtenaar, de TubeRides. Alle extra levens zitten op dezelfde plek en alle Power-Ups ook. En dat zijn er nogal wat. Overigens had ik het idee dat ze wat makkelijker te bereiken zijn allemaal, maar dat kan ook zijn omdat ik al wist waar ze waren. Het slingeren lijkt iets moeilijker te gaan op de draagcompu's. Op de consoles hoefde je niet zo precies te springen om dan met de zweep een haak te grijpen. Op de zakversies moet je echt heel precies op de juiste plek staan want anders grijp je mis.



Haringspugende idioot.



Lekker slingeren.



Spaceworm Jim (Game Gear).



De verschrikkelijke sneeuwman.



RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,7
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	8,0

▲ Zie Game Boy pluspunten

▲ Duidelijk beeld op klein schermpje

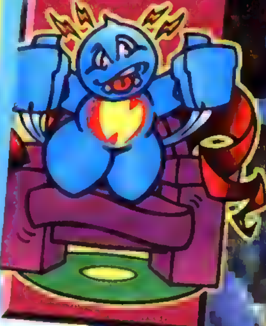
▲ Snelheid

GAME GEAR
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Shiny / Virgin
Distributeur: USP
Tel: 03440-17044

8,7

Yepper! Ook al is deze versie identiek aan de SNES, MD en GB, het is wel een prachtige kopie. De snelheid zit er zeker in en dat mag ook wel in een platformspel dat niet saai mag zijn. Een duidelijk pluspunt is dat de graphics goed overkomen, want dat is aan dit spel één van de belangrijkste dingen. Draagspel van de maand!

BJORN



OUTRUNNERS

Eindelijk zomer! Tijd voor terrasjes, strand, surfen, zeilen en... lekker rondcrossen met een fraaie babe in een snelle sportwagen met open dak. Gas op de plank, wind in de haren en genieten maar. Tenminste dat dacht ik toen ik Outrunners in mijn MegaDrive stopte.


Trammetje passeren.


We gaan uit ons dak (maar niet heus).


Simpele graphics.


De winnaars worden gejonast, de verliezers hebben ruzie.

Beide auto's op hetzelfde punt. Wat klopt er niet?

DWEILEN

Om maar gelijk met de deur in huis te vallen: Outrunners sucks! Ik ken het spel uit de arcade en heb er heel wat uurtjes lol aan beleefd. Maar wat ze er op de MegaDrive van gebakken hebben... Laten we maar bij het belangrijkste beginnen: de besturing. Je kunt kiezen uit acht verschillende cabrio's die onderling verschillen in onder andere snelheid en 'handling'. Ik heb ze allemaal geprobeerd en voor alle acht geldt dat ze niet rijden maar dweilen. Strak een bocht insturen kun je vergeten. Je moet gewoon hopen dat de bocht niet al te scherp is want anders zeil je er gewoon uit.
Je hebt eigenlijk geen moment het gevoel dat je aan het sturen bent. Sterker nog ik had meer de indruk dat m'n auto stilstond en de weg in grote vaart 'onder me door werd getrokken'.

LOTTO-BALLETJES

Fraaie graphics en dito geluid hadden misschien nog wat goed kunnen maken maar ook op deze punten scoort Outrunners een dikke onvoldoende. De beelden zijn onscherp, simpel, saai en kloppen niet altijd. Zo gebeurt het soms dat je tegenstander bijvoorbeeld een vrachtwagen passeert terwijl jij, die er vlak achter rijdt, die truck helemaal niet tegenkomt. Een lullig soundje, dat klinkt als de achtergrondmuziek bij het trekken van de lottoballetjes, dringt de motorgeluiden naar de achtergrond die zelfs in de 'noisy-mode' nergens op lijken. Nu is het geluid bij racespellen zelden om over naar huis te schrijven maar zo knullig heb ik het zelden gehoord.

MAGER

Ook de hoeveelheid opties is aan de magere kant. Je hebt de keuze uit twee soorten races: arcade en original. In original gaat het er gewoon om wie het eerst bij de finish is, bij arcade moet je binnen een bepaalde tijd de 'check-points' passeren anders is het Game Over. Aan de auto's zelf valt niets te sleutelen en ook de manier waarop je de aktie bekijkt is altijd dezelfde; vanachteren. Wel is er een behoorlijke hoeveelheid aan verschillende circuits. Op twintig verschillende lokaties liggen 36 circuits die zich vrijwel alleen van elkaar onderscheiden door de wisselende achtergronden. In San Francisco kom je hier en daar een toeristentrammetje tegen en in Kenya wil er nog weleens een verdwaalde olifant of zebra op de weg lopen. Is dat even spannend maar niet heus!

RAPPORT

GRAPHICS	5^{0}
GELUID	4^{0}
ORIGINALITEIT	4^{5}
SPEELBAARHEID	3^{5}

- Dweilen in plaats van rijden
- Circuit beweegt, auto niet
- Lottoballen muziek
- Weinig opties

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,- Bfr.ca 2500
Fabrikant: Data East
Leverancier: Omega
Tel.04754-88224

4^{3}

Voor een spelletje racen kun je me in principe 's nachts wakker maken maar voor Outrunners til ik m'n hoofd nog niet van het kussen op. Misschien dat jullie er anders over denken maar ik heb aan (F)outrunners geen positieve punten kunnen ontdekken.

LD



PANZER GENERAL

10 MEI 1995

Generaals Bas der Klerf en Ben der Tod kijken neer op een geanimeerde landkaart van West-Europa. Beide legerleiders gaan de Lage Landen veroveren. Ze hebben de beschikking over vliegtuigen, tanks, pantserwagens, troepen en hun belangrijkste wapens: een dopppelspeed CD-ROM speler en de gevreesde maus.
Der Tod: "Waar sitzen doch die Hollanders?"
Der Klerf: "Keine ahnung, ich habe wel een paar Fransozen voor je, maar ich snap nog niet wat ich precies moet doen."
Der Tod: "Stuur er de Luftwaffe op af."

DER HIMMEL UBER MAASTRICHT

Tien Messerschmits doen een aanval op zes soldaatjes die languit in de modder liggen. Na een kort vuurgevecht storten vier Messerschmits neer en knalt een soldaatje uit elkaar. Verbijsterd bezinnen de generaals zich op hun tactiek.
Der Tod: "Was ist passiert?"
Der Klerf: "Was ist passiert? Wir haben verloren, das ist passiert! Dumkupf! Stuur er onmiddellijk wat geschuss op af."
Der Tod: "Mmm, het geschuss wil niet."
Der Klerf: "Nog wat grondtroepen dan maar!"

De gaming-industrie heeft zo zijn eigen manier om vijftig jaar bevrijding te vieren. Strategiegame-fabrikant SSI geeft de nazi's zelfs de kans om het allemaal nog een keertje over te doen. Way to go, Fritz!

Plotseling gebeurt er van alles op het scherm, echter zonder dat een der generaals de Maus zelfs maar aanraakt. Vertwijfeld kijken ze elkaar aan.

MAUS

Der Tod: "Sie haben ein geheim wapen waar geen Maus tegenop kan. Wir moeten etwas anders verzinnen."
Der Klerf: "Probeer ein nieuw scenario te laden, eine waarin wir Europa al hebben veroverd."
Der Tod: "Washington juni 1945?"
Der Klerf: "Zeer gut! Der Tod, du bist eine gute nazi."
Een armada aan boten, onderzeeërs en vliegtuigen steekt de Atlantische Oceaan over. In Amerika staat het ontvangstcomité al klaar: tanks, vliegtuigen, bunkers en mannen op witte paarden. Overmoedig trekken de Duitse generaals naar de dichtstbijzijnde haven maar komen er niet aan land. De machtige Maus blijkt niet opgewassen tegen de 486 DX2 PC, die aan de kant van de Yanks vecht.

WIR WISSEN ES!

Der Tod: "Waar sind wir eigenlijk mee bezig?"
Der Klerf: "Ich glaube dat wir ein fout spel aan het spielen zijn."
Der Tod: "Fout? Je bedoelt dat unse strategie nicht in ordnung is?"
Der Klerf: "Nein dumkupf, ich bedoel dat we eerst die dikke handleitung intensief hadden moeten bestuderen. Daarna hadden wir gewoon moeten beginnen bij het begin."
Der Tod: "In ordnung, herr General. (...) General, waarum spielen wir eigenlijk aan de kant von de nazi's?"
Der Klerf: "Keine ahnung, meine kleine obersturmbahnfuhrer. In dit spiel haben wir kein andere mogelijkheid. Het geht die leute von spielfabrikant SSI alleen um das spiel, glaube ich, nicht um die politik."
Der Tod: "Und ist het auch daarom een fout spiel?"
Der Klerf: "Jawohl!"

RAPPORT

GRAPHICS	75
GELUID	70
ORIGINALITEIT	80
SPELBAARHEID	60

+ Geanimeerde landkaart
+ Realistische scenario's
- Vechten voor de nazi's

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2340
Systeemeisen: 386 DX-33, 4 Mb RAM, 3-13 Mb schijfruimte, SVGA, doppelspeed CD-ROM speler, maus.
Fabrikant: SSI
Distributeur: Homesoft
Tel.023-311241

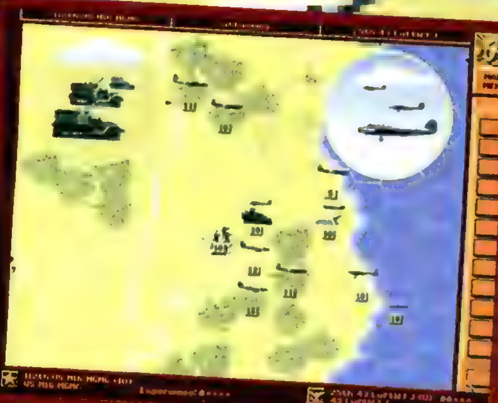
7

Goed: een soort bewegend Stratego, maar dan veel complexer. Ook goed: zeer realistische scenario's. Fout: je moet vechten aan de kant van de nazi's. Nog fouter: de opdracht om de nazi's de tweede wereldoorlog te laten winnen.
BAS und BEN




De hele oorlog in één plaatje.

Statistieken van de dood.


Legers zonder grenzen.


Een zee te ver.


De mannen achter de schermen.


Even oefenen.


Kom tevoorschijn, lafaard.


Burp.


Gimme some sugar baby.

Wie kent 'm niet, de gemaskerde held op zijn gitzwarte paard? Iedere boef die Los Angeles onveilig maakte, kreeg met Zorro te maken en Zorro won altijd. Het kon natuurlijk niet uitblijven dat ook deze held vereeuwigd werd op een CD-ROM.

STADS-JUNGLE

Zorro moet in het spel een voorraad goud vinden en in beslag nemen. Dit goud is namelijk eigenlijk bestemd voor een missiepost, maar werd gestolen door een zekere mijnheer Cortez. Deze Cortez heeft een groot aantal mannen in dienst die stuk voor stuk een slecht karakter hebben en Zorro te pas en te onpas dwars zitten. De zoektocht naar het goud brengt Zorro naar allerlei verschillende platformen, zoals een goudmijn, een woestijn, een kasteel en een oerwoud (vraag me niet wat een oerwoud in Los Angeles doet).

DENK-PLATFORM

Denk niet dat dit een platformspel is waarbij je lekker kunt rennen en springen want dat is niet echt het geval. Zorro kan misschien het beste omschreven worden als een denkplatform: de speler moet bij iedere stap goed nadenken wat hij/zij doet. Het spel is zo opgebouwd dat je niet precies kunt zien of je ergens naar toe kunt lopen of springen. Een ander vuiligheidje is dat de platformen bezaaid zijn met omklappende planken. Regelmatig stort je naar beneden en dat is dan einde oefening. Daar is maar één ding aan te doen en dat is saven, heel veel saven (ook heel handig als je niet stort maar bijvoorbeeld een verkeerde weg hebt genomen en niet meer terug kunt). Om het spel niet helemaal krankzinnig moeilijk te maken liggen er her en der wat gouden Z's en goudstaven verspreid die je levensmeter (allemaal kleine z-tjes) op peil houden. Jammer genoeg helpt ook een overvolle levensmeter niet tegen een val van vier tot tien verdiepingen.

JOY-ZWAARD OF TOETSEN-ZWEEP

Je kunt Zorro besturen met een joystick of met een toetsenbord. Vreemd was wel dat ik als ik het toetsenbord gebruikte, niet met het zwaard kon vechten maar wel met de zweep. Gebruikte ik daarentegen een joystick, dan was de zweep nergens te bekennen maar kon ik wel de tegenstanders aan m'n zwaardje rijgen. In vakkringen noemen wij zoiets een bug, oftewel een foutje in de software. Hopelijk komt er binnenkort een 'patch' die dit kleine ongemak oplost. (Het is een klein ongemak omdat het voor het resultaat niet uitmaakt of je vecht met een zweep of een zwaard, beide zijn net zo effectief, dat wil zeggen, dodelijk).

OVERGEVOELIGE STUNTELZORRO

In verhouding tot de moeilijkheidsgraad van de platformen vond ik Zorro's bewegingen maar weinig indrukwekkend. Hij kan lopen, rennen, springen, naar beneden klimmen en bukken. Meer is ook niet nodig om het spel te kunnen spelen, maar onvermijdelijk dringt de vergelijking zich op met Prince of Persia. Daarmee vergeleken houdt het allemaal niet over en beweegt Zorro eigenlijk behoorlijk houterig en weinig doeltreffend. Daarbij komt dat de besturing met het toetsenbord veel te gevoelig is. Om Zorro bijvoorbeeld te laten springen moet de springtoets heel even aangeraakt worden. Druk je die toets iets te lang in, dan springt Zorro met hetzelfde gemak twee of drie keer door, wat meestal tot gevolg heeft dat hij een onvermijdelijke dood tegemoet springt. Hetzelfde geldt als Zorro gewoon loopt. Ook dan moeten de toetsen slechts heel even aangeraakt worden want bij het minste of geringste loopt Zorro heel eigenwijs door en meestal verder dan goed voor hem is.

ZORRO DE AMATEUR-MUZIKANT

Het spel wordt passend begeleid door een aardig, Mexicaans aandoend deuntje dat best te pruimen is als je de versterker niet al te hard zet. Daarbij is het wel aardig van de makers dat je met een druk op de M-toets van het toetsenbord het muziekje kunt veranderen in een ander muziekje (dat helaas net zo snel gaat vervelen. Maar goed, het gaat om het spel en niet om de muziek, zullen we maar denken).

Zorro

UPGRADE EN DEMO

Al met al is Zorro niet bepaald een spel dat overloopt van de humor. Er worden maar bitter weinig grappen gemaakt om het speelleed te verzachten. Ik heb er tot nu toe eigenlijk nog maar één ontdekt: de gestippelde onderbroek van de tegenstander die je soms te zien krijgt na het toedienen van een paar gemene zweepslagen.

Van Zorro is overigens een shareware-versie verkrijgbaar voor degenen die eerst willen spelen alvorens te kopen. Deze versie bestaat uit twee speelbare levels en beslaat in totaal 4 Meg. Voor degenen die de volledige versie van het spel al hebben, is er een upgrade verkrijgbaar waarmee onder meer dode vijanden gesaved kunnen worden (zonder upgrade blijven ze terugkomen). Ook gevonden goudstaven en gouden z-tjes kunnen met de upgrade gesaved worden. Deze mogelijkheden maken het spel een klein beetje makkelijker (maar niet al te veel).

Waar je de shareware of de upgrade kunt verkrijgen? Vast wel op een gamesbulletinboard in de buurt, en in ieder geval op Internet op de Capstone home page: http:/www.gate.net/~intracor/capstone.html





Zweep you, eikel.





Engarde!

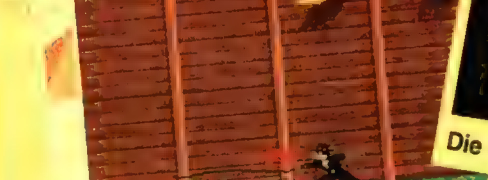
Hee, dooie.





Niet dansen Zorro. Vechten!





Niet overdrijven, Zorro.



Die vraagt om een pak zweep voor z'n broek.

RAPPORT

GRAPHICS	70
GELUID	70
ORIGINALITEIT	60
SPEELBAARHEID	70

Voor sadomasochisten

PC CD-ROM
Prijs: NNB
Systeemeisen: 386-33, 4 Mb RAM, VGA, single speed CD-ROM speler. Joystick of gamepad aangeraden.
Fabrikant: Capstone
Leverancier: Computer Collectief
Tel: 020-6223573

68

De eerlijkheid gebied me te zeggen dat ik niet erg ver ben gekomen met dit spel. Ik heb eigenlijk nog nooit een spel zo vaak gesaved en geload als dit. Het is dus in ieder geval duidelijk dat het een zeer moeilijk platformspel is.

LAURA



JUNGLE STRIKE



Het Whitehouse en hoofdkwartier.



Na het kapot geschoten te hebben...



... word ik op het matje geroepen.

Sinds Airwolf op RTL-5 is, vind ik helikopters toch wel erg koel. Ik bedoel, de arcades zijn oké, de consoles zijn oké, maar als je die knoppen ziet! Ik ben er van overtuigd dat Airwolf meer knoppen en joysticks heeft dan welk ander speelgoed ook (inclusief KIT van de Knightrider). Ik heb dus besloten: ik wil een Airwolf voor mijn verjaardag. Goed Bjorn, zeiden ze op de PU-redactie, je krijgt een Airwolf maar eerst even oefenen met Jungle Strike.



De lokatie van de monumenten.



Monumentjes gered.

GOLF-OORLOG

Zoals je weet is Jungle Strike de opvolger van Desert Strike. Destijds (1992) was het niet moeilijk om een helikoptergame te slijten aan de toch al door de Golfoorlog lekker gemaakte Amerikanen. Na Desert Strike (dat als spel nogal tegenviel) volgde Jungle Strike en daarna kwam ook nog Urban Strike. Voor de Game Boy zijn we nog niet verder dan de tweede titel, die vrijwel identiek is aan de 16-bit console versie. Met een Comanche RAH-66 red je de Amerikanen van de terroristen (die geheel volgens Amerikaanse traditie middenoosten-achtige namen hebben). Ibn Kilbaba is de opperslechterik (zoon van Madman, de super bad-guy uit Desert Strike). Dood moet hij, vindt Washington. Okido, hier die helikopter!

PITTIGE OPDRACHT?

Jungle Strike bevat negen missies die zijn opgedeeld in verschillende onderdelen. Missie 1 bijvoorbeeld heeft als doel vijf monumenten in Washington te beschermen tegen terroristische aanslagen, vijandelijke hoofdkwartieren vernietigen, vijf autobommen onschadelijk maken, geheim agent Akbar opsporen, de presidentiële stoet beschermen en een vijandelijke spion onschadelijk maken. Een pittige opdracht lijkt het, zelfs voor een Comanche.


Hier kun je tanken.

VALT WEL MEE

De eerste missie is echter nogal makkelijk. De monumenten staan knipperend aangegeven op de overzichtkaart en als je de tanks opblaast die de monumenten belagen, verdwijnen ze ook op de kaart, zodat je weet dat dit onderdeel van de missie klaar is. Eigenlijk vond ik nog het moeilijkste aan Jungle Strike om te zorgen dat ik genoeg kerosine aan boord bleef houden. Na de laatste druppel dondert die gehaktmolen natuurlijk meteen uit de lucht. Dat wordt dus zoeken naar vaatjes!

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Whitehouse opblazen
▲ Lekkere aktie
▼ Heel simpel verhaaltje

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr.ca 1450
Fabrikant: Ocean
Distributeur: USP
Tel. 03440-17044

7²

Jungle Strike. Alleen de naam snap ik nog niet. Wat nou Jungle Strike midden in Washington? Ondanks dat is het een wijze game. Duidelijke graphics, pretentieloos geluid, hoppen in een helikopter en schieten maar. Simpel, maar duidelijk. In ieder geval een goede oefening voor mijn echte eigen Airwolf die ik krijg. Dat kan overigens nog wel even duren, zeggen ze op de redactie, want ze moeten hem nog helemaal inpakken.

BJØRN



VIRTUAL GUITAR

John Cameron van Claw Boys Claw

Toen we op de redactie de Virtuele Gitaar binnen kregen, leek ons dat de perfecte gelegenheid om een professionele gitarist een profcheck te laten uitvoeren op dit stukje randapparatuur. Onze keus viel op John Cameron van Claw Boys Claw.



Claw Boys Claw met tweede van rechts John Cameron.



'De kerel die het spel presenteert, doet z'n best'.

Omdat ik wist dat John een fervent videogamer is, was één PU-telefoontje en de vermelding dat het om een heuse gitaar ging genoeg. Ik sleutelde snel de snoertjes aan de seriële poort en probeerde de Virtuele Gitaar te laten proefdraaien. Een hoop problemen bij het installeren, maar hij deed het net voordat John binnenkwam.

SCHAAMTE

"Wat is dit voor een onzin", klinkt het uit John's mond. "Is dit een gitaar?" Schaapachtig staar ik naar het paarse plastic gevaarte. De snaren zijn slechts 20 centimeter lang en lopen niet over de gitaarhals. Ik weet dat John normaal zijn nummertjes op een Fender Stratocaster speelt, net als Jimi Hendrix vroeger, dus ik schaam me een beetje als ik hem de Virtuele gitaar overhandig en het Virtuele Muziekspel op de computer opstart.

De bedoeling is om precies op de maat van een rocknummer de snaren aan te slaan. Doe je dit precies getimed, dan krijg je punten. John kijkt me vragend aan. "Is dit de bedoeling?", vraagt hij, terwijl zijn vingers de snaren beroeren. Er gebeurt van alles, er klinkt een jammerend geluid, maar dat ligt aan het nummer dat gespeeld wordt. Er worden alleen nauwelijks punten gescored. "Is er iets mis?", vraag ik aan John. "Tja, het grootste probleem is dat je bij gitaar spelen twee handen gebruikt. Met je hand op de hals doe je het belangrijkste werk. Deze Virtuele Gitaar is meer een soort veredeld tennisracket. Alleen het meepielen op de maat scoort punten. daar klopt natuurlijk geen zak van."

HUISVROUWENMUZIEK

Op het computerscherm zijn de pieken van de muziek te zien. Ze volgen de maat van de gitaar in het nummer. Daaronder de pieken die het resultaat zijn van John's activiteiten. Ze lijken slechts sporadisch samen te vallen, dus punten worden er weinig gescoord. Als ik John vraag of het soms aan hem ligt, ontkent hij. "Normaalgesproken speel ik altijd op mijn gevoel. Ik mis nooit een maat." En dat kan ik beamen, want na talloze concerten van de Claw Boys Claw te hebben bijgewoond, weet ik dat slechts weinig gitaristen in Nederland John Cameron kunnen evenaren. Wat is er dan mis? "Het is een beetje 'zingen onder de douche' gevoel", vindt John. "Jammer van die huisvrouwenmuziek. Ze hadden er toch wel een stevig stukje Slayer voor kunnen gebruiken."

AARDIG SPELLETJE

"Is er nog wel iets leuk aan de Virtuele Gitaar?", vraag ik tot slot aan John. "Nou als spelletje is het misschien wel aardig. Die kerel die het spel presenteert doet goed zijn best. Maar als je gitaar wil leren spelen, kan je beter een gewone gitaar kopen. Net als bij voetballen of goeie computerspelletjes, moet ik het gevoel hebben dat zo'n gitaar precies doet wat ik wil. Zeg maar, echte controle."

Om John een beetje te troosten haal ik de Neo Geo tevoorschijn. Dat gaat hem beter af. In no time vliegen de special moves me om de oren. Laat die computerboeren gerust spelletjes maken. Want van gitaren hebben ze nog geen verstand.

MICHAEL

Meer informatie over de Virtual Guitar bij Computercollectief, telefoon 020 - 6223537.



Je suis un rockstar.



Klopt, ik ben nog even aan het oefenen op m'n Virtuele Gitaar.

ADDAMS FA

De Addams Family doet weer van zich spreken. In de vorige Addams Family was het de oude vrouw Abigail Craven die met de hulp van de zielloze Fester op een snelle manier rijk wilde worden. Dit keer is het de lieftallige en rondborstige Debbie Jellinsky die de familie een pootje probeert te lichten.

BABY PUBERT ONT-VOERD

Na een aantal jaren oefenen zijn Gomez en Morticia er in geslaagd een nieuw lid van de Addams Family op de wereld te helpen: Pubert. Het is een heel lelijk kind dat van meet af aan met verbaal en fysiek geweld het leven van de familie onmogelijk maakt. Precies zoals Gomez en zijn Cara Mia het zich hadden voorgesteld. Maar omdat ze ook nog wat tijd aan elkaar willen besteden, besluiten ze een advertentie te zetten voor een kinderoppas.
De enige die op de advertentie reageert, is de wonderschone Debbie Jellinsky. Iedereen, Fester in het bijzonder, is gecharmeerd van deze dame en binnen no-time heeft ze ieders vertrouwen gewonnen. Al snel blijkt echter dat ze maar op één ding uit is: de rijkdommen van de familie. Ze ontvoert de kleine Pubert en eist een enorme som losgeld. Als er niet betaalt wordt, zal Pubert alleen nog maar kleiner en kleiner worden, totdat er weinig meer van hem over is.

FESTER GAAT OP ZOEK

In een subliem Role Playing Game gaat Fester op pad om zijn kleine neefje voor een vroegtijdige dood te behoeden. In tegenstelling tot de vorige Addams Family speelt het verhaal zich grotendeels af buiten de immense villa van de familie. Zo'n dertig(!) verschillende lokaties zullen door Fester doorkruist moeten worden om het spoor van Pubert en Debbie te vinden. Het is echter geen lineair verhaal. Alle terreinen staan op de een of andere manier met elkaar in verbinding waardoor een enorm doolhof ontstaat waar je snel de kluts kwijt raakt. Ik raad dan ook aan om, net zoals bij alle andere Addams Family spellen, pen en papier bij de hand te houden om op te schrijven waar Fester geweest is en waar niet.
Om jullie een beetje op weg te helpen, volgen hier enkele aanwijzingen voor het begin van Fester's zoektocht naar Debbie en Baby Pubert.

DE BLACK ROSE

Als Fester in de tuin van The Addam Mansion staat, lopen Granny, Morticia en Gomez ook in de buurt rond. Laat Fester eerst



Geef de Black Rose aan Morticia.


Vergeet niet de Greenhouse sleutel te pakken.


Bij Cousin It kun je het spel saven.


Maak kennis met de huiveringwekkende bewaker van de begraafplaats.

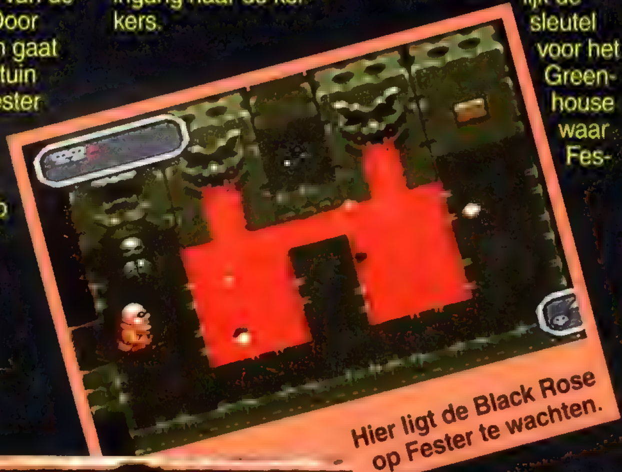


MILY VALUES

met hun een praatje maken. Hij krijgt van Granny wat zwarte kever-koekjes en van Gomez een plattegrond zodat de sullige Fester altijd kan zien waar hij is.
De enige ingang die is geopend, is die van de Poortwachter. Door hem te verslaan gaat het hek van de tuin open en kan Fester de bossen in die om de tuin heen liggen. Daar komt hij op een gegeven moment een enorme pratende plant tegen die aan Fester vraagt de Black Rose voor hem te gaan halen. Fester krijgt een sleutel mee die, in de tuin, de deur opent van de tweede ingang naar de kerkers.

BOZE PLANT

De Black Rose ligt in een kamer, uiterst rechts van de ingang. Vergeet alleen niet in de voorlaatste kamer de trap omhoog te gaan. Daar ligt namelijk de sleutel voor het Greenhouse waar Fester later nog naar toe moet gaan. Met de Black Rose in zijn handen loopt Fester weer terug naar de tuin. Door de roos aan Morticia te geven in plaats van aan de plant, krijgt Fester een extra energy scull. De plant is zo verbolgen dat Fester de bloem aan Morticia heeft gegeven dat hij spontaan uit elkaar knalt en de weg vrij is naar het Greenhouse. Vergeet overigens niet bij Granny regelmatig een paar van haar ongezonde koekjes te halen.


Hier ligt de Black Rose op Fester te wachten.

GREEN-HOUSE

Aangekomen bij het Greenhouse gaat de deur alleen open als Fester de sleutel heeft meegenomen. Binnen staat een plant die om hulp vraagt in ruil voor een gift. Laat Fester ingaan op zijn aanbod want deze plant heeft een sleutel bij zich die een volgende deur kan openen. Ergens in het Greenhouse ligt een sleutel verborgen die toegang biedt tot een derde deur in dit planten paradijs. Als de derde deur geopend is, vlucht de plant die Fester hielp naar binnen. Ga hem niet achterna maar loop terug naar de ingang en vraag Granny om meer koekjes. In het Greenhouse wordt Fester namelijk opgewacht door een Boss die met alle beschikbare middelen bestreden moet worden. Door de Boss te verslaan krijgt Fester een drankje: Dr. Jibes Plant Food. Met dit drankje kan Fester een aantal planten buiten het Greenhouse te eten geven die in ruil hiervoor of uit de weg gaan of extra wapens aanbieden.


Rechts, links, midden, rechts... en de brug valt naar beneden.

HET MOERAS

Door vanuit de tuin alsmaar naar rechts te lopen komt Fester vanzelf in de uitgestrekte moeras gebieden terecht. De meest vreemde wezens en reuze paddestoelen staan hem ook hier weer naar het leven. Na een zoektocht staat Fester opeens oog in oog met zijn neef It. Alleen bij hem kunnen alle voorgaande akties gesaved worden en krijgt Fester een password. Van een plant krijgt hij vervolgens een aantal Magic Seeds waarmee hij zich in moeilijke situaties kan redden. Even verderop staat Gomez plotseling voor zijn neus. Hij vertelt aan Fester dat de kinderen een aanwijzing hebben gevonden over de verblijfplaats van Debbie en Pubert. En verder gaat de zoektocht, steeds maar verder...


Hey Granny, heb je wat koekjes voor me?

RAPPORT

GRAPHICS	9^2
GELUID	8^3
ORIGINALITEIT	8^5
SPEELBAARHEID	8^0

- De Addams [illegible]
- Erg goede graphics
- Briljant overhead view
- Veel manieren om het doel te bereiken

SNES
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca 2700
Fabrikant: Ocean
Distributeur: USP
Tel: 03440-17044

8^5

The Addams Family Values is een magnifieke RPG. De graphics zijn van zeer goede kwaliteit en overal duiken vijandelijke elementen op die je aandacht blijven opeisen. Tegelijkertijd moeten ook hier weer vele puzzels opgelost worden om steeds meer over het spel te weten te komen. Steeds maar weer dingen uit proberen, dat is de enige manier. Je blijft bezig!

THOMAS



GAME BOY

FunPaks zijn meestal niet zo fun en worden vaak gemaakt onder het motto: 'kwantiteit is belangrijker dan kwaliteit'. Ik was dan ook argwanend over deze drie doosjes met zo'n verzameling van respectievelijk vier, vijf en twaalf spelletjes op één Game Boy cartridge. 21 games halen, drie betalen: een buitenkansje of een kat in de zak?

De drie 'FunPaks' zijn niet zo fun als de titel probeert te verkopen. In Casino speel je zogenaamd met geld maar eigenlijk ook weer niet, verder is er weinig aan. De kaartspelletjes in Solitaire zijn misschien niet eens zo vervelend maar vergeleken met een goed platform-, race- of vechtspel verbleekt de gameplay toch flink. De 4-in-1 FunPak cartridge neem ik misschien nog wel eens mee op vakantie. BJØRN



Solitaire FunPak



Bijna klaar met Pyramid.

Het Solitaire FunPak bestaat uit 12 kaartspelletjes: Patience (Klondike), Pyramid, Free Cell, Canfield, Scorpion, Stonewall, TriPeaks, Cruel, Golf, Aces Up, Poker en Florentine. Van de meeste heb ik geen idee wat ze inhouden maar Poker en Klondike ken ik natuurlijk.

KLONDIKE

Klondike ziet er in ieder geval prima uit. Je moet zeven rijen kaarten neerleggen in een bepaalde volgorde: eerst eentje met het gezicht naar boven, dan zes met het gezicht naar beneden. Dan begin je bij de tweede rij. Je legt op de eerste kaart die ondersteboven ligt, een kaart met de afbeelding naar boven, dan weer op alle andere een kaart met de afbeelding naar beneden (zie plaatje). Het doel is om alle kaarten in volgorde van aas, twee, drie, enz. op vier stapels te leggen (harten, klaveren, ruiten en schoppen). Een niet eens zo vervelend muziekje begeleid je terwijl je langzaam maar zeker alle kaarten omdraait.

Flink in de min bij Klondike.

TOERNOOI

De andere kaartspellen lijken erg veel op elkaar. Het is bijna altijd een kwestie van proberen al je kaarten in een bepaalde volgorde op bepaalde stapeltjes te leggen. Er is ook een optie om een toernooi te spelen. Je gaat dan alle spellen af en probeert aan het einde zo veel mogelijk punten te verzamelen.



Tripeaks is een eitje.

RAPPORT

GRAPHICS	7.0
GELUID	6.0
ORIGINALITEIT	4.0
SPEELBAARHEID	6.5

▲ Aardige kaartspelletjes

▼ Weinig spannend

▼ Verveelt snel

GAME BOY
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1260
Fabrikant: Interplay
Distributeur: PMR
Tel.023-424716

5.8

4-in-1

Het 4 - 1 Fun Pak bevat vier spellen: schaken, dammen, reversi en backgammon. Now we're talking! Thomas wilde, als echte backgammonfreak, meteen de Game Boy uit m'n handen grissen maar ik was hem iets te snel af. In een duister en grijs verleden schaakte ik namelijk (dat was voordat er videogames bestonden). Dit computerschaakspel gebruikt de 'artificial intelligence' van Sargon, een bekende in de computerschaakwereld. Hoewel het niet erg moeilijk is om te winnen (mede dankzij de 'oeps'-knop) is het in de hoogste moeilijkheidsgraad zeker geen eitje. Het spel ziet er overzichtelijk uit, heeft een aardig deuntje en een goede bediening. Voor het dammen

RAPPORT

GRAPHICS	7.0
GELUID	6.0
ORIGINALITEIT	3.0
SPEELBAARHEID	7.0

▲ Schaakspel van goede kwaliteit

▲ Twee spelers mogelijk

▼ Niet echt [illegible]

GAME BOY
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1260
Fabrikant: Interplay
Distributeur: PMR
Tel.023-424716

6.8

FUNPAKS

FunPak



Voor dammen ben ik altijd te vinden.



ackgammon is niet m'n sterkste kant.

geldt hetzelfde: een overzichtelijk dambord en een plezierige bediening. Alleen de regels zijn een beetje vreemd: slaan mag alleen vooruit, behalve een 'dam', die mag ook achteruit slaan. De dam mag niet, zoals in mijn spelregelboekje, zoveel stappen zetten als hij wil maar slechts één per beurt. Zie ik door de vingers.



Mat zul je bedoelen.

Casino FunPak



Je kunt in Casino FunPak kiezen uit een gokautomaat, Video Poker, Dobbelen, Roulette of BlackJack (éénentwintigen). Ik begin bij de gokautomaat, want dat heb ik nog nooit eerder gedaan. De machine ziet er overigens pretentieloos uit; drie rijen van drie figuurtjes en een hendel, meer niet. Je moet zelf de muntjes van honderd dollar(?) in de automaat stoppen. De inzet verschilt overigens nog met de kans die je hebt om te winnen. Als je één muntje van honderd dollar inzet, geldt alleen de middelste rij als winstrij. Bij tweehonderd dollar gelden twee rijen. Bij vierhonderd dollar geldt ook een diagonale rij en bij vijfhonderd alle mogelijke rijen.
Ik ga natuurlijk voor de vijfhonderd. Klikken op het hendeltje zet de boel in beweging. Ik win niks. Ik mag ook niks. Geen HOLD, geen dubbel of verlies, geen 'neem winst', geen niks. Ik heb die kasten toch wel eens in een patatzaak zien staan met zoveel knoppen dat ik er niet eens naar durfde te kijken maar hier valt echt niks te doen.

BLACK-JACK

Gauw naar de Black-Jack tafel. Black-Jack is hetzelfde als éénentwintigen met het enige verschil dat alle plaatjes voor tien punten tellen en niet: boer is één, vrouw is twee en koning is drie punten. De aas is wel gewoon één óf elf punten (wat je wil). Je moet dus proberen zo dicht mogelijk bij eenentwintig punten te komen (minder mag wel, meer niet). Na het bepalen van de inzet krijg ik twee kaarten. Ik mag kiezen tussen 'nog een kaart', 'passen' of 'dubbele inzet'. Na tien rondjes spelen besef ik al snel hoe saai het is om tegen een computer te spelen als het om geld gaat. Dit geldt overigens voor alle spelletjes die er verder op deze cartridge staan. Ik ga er dan ook maar verder niet op in.



Nou, geef op dan!



- Graphics niet zo overzichtelijk
- Geef mij maar Las Vegas
- Verveelt snel

GAME BOY
Prijs: ƒ 69,95 Bfcca. 1260
Fabrikant: Interplay
Distributeur: PMR
Tel.023-424716





Heftige machine hoor...



Het oerdegelijke casino.

ZERO The kamikaze squirrel

Eens in de zoveel tijd kom je een platformspel tegen waarvan het verhaal echt te slap voor woorden is, de besturing onbegrijpelijk en de levels vrijwel onhaalbaar. Er gaat meteen een rood lampje branden: wegwezen! Maar het is al te laat. Versteend zit je dagenlang zwetend voor de buis en vergeet je de rest van de wereld. Welkom bij Zero the kamikaze squirrel.



Oppassen voor Ektor dus.

EEN ILL VERHAAL

Sorry, maar dit slaat werkelijk alles: de boze gangster Jacques Le Sheets heeft de printplaten gestolen om fake-papiergeld mee te drukken. Wat heeft ie nog meer nodig? Wat inkt en papier natuurlijk. Maar om aan dat papier te komen moet er ontbost worden. En dat nu net in het gebied waar Zero the Kamikaze Squirrel vandaan komt. Dat gaat dus zo maar niet!
Zero is als special agent in dienst bij koning Ektor, een gemene clown à la Joker, en ontvangt een wanhopige brief van zijn vriendin Amy. Hij moet en zal zijn vaderland redden. Maar koning Ektor ziet zijn beste agent niet graag vertrekken en heeft het een en ander in petto om Zero tegen te houden. Is dit een ill verhaal of wat?

SPRONGETJES

Jij moet Zero veilig naar zijn land loodsen en dat is niet makkelijk. Wat zeg ik? Het is volgens mij praktisch onmogelijk. Zero bezit namelijk een flink arsenaal vreemde, onbegrijpelijke sprongetjes die allemaal weer net even anders zijn. Heb je een sprongetje gemaakt dan kan je in de lucht, vanuit dat ene sprongetje weer een andere maken. Natuurlijk lukt het je niet om precies dat ene sprongetje te vinden waar je aan dacht, zodat je net voor het eind alsnog in een vuurzee, afgrond of gehaktmolen flikkert.

BONUS-LEVELS

In het eerste level gaat het er nog wel rustig aan toe. Je vliegtuig wordt flink onder vuur genomen, waarna je in een woestijn landt die nogal aan de strandlevels van Cool Spot doet denken. Via palmboompjes met ingebouwde trampolines spring je hoog genoeg om de wolkjes te bereiken waar de bonuslevels verstopt zitten. Deze zitten achter een opblaasbare rubberen deur die je door middel van een gratis bijgeleverde voetpomp moet oppompen. Pomp je te vaak, dan ontploft de deur en kan je je bonuslevel wel vergeten. Om Zero nog hoger te laten springen en een soort Sonic-achtige salto te laten maken, druk je twee keer op B. Zo kan je ook vijanden uit de lucht halen. Schieten kan met ninjasterren maar die doen het niet tegen alle vijanden. Als ze naast je staan kan je ze ook te lijf met je Nunchakus, druk hiervoor op B en naar beneden.


Cool Spot?

Jackpot!

KAMIKAZE

In level twee wordt het lastiger. Hier zit je in een gigantische doolhof van grotten en tunnels. Tot overmaat van ramp zitten veel stukken onder het mos en glij je overal vanaf. Overal word je achtervolgd door kleine beestjes en mannetjes met propellers op hun hoofd en tot overmaat van ramp wordt er hier en daar ook nog eens flink op je geschoten.
Aan het eind vind je een soort supereindbaas in de vorm van een machine die de muren probeert stuk te hakken. Hier kom je niet omheen. Het perfecte punt om al je bijelkaar gespaarde levens te verliezen. Laat me dus deze tip geven: Kijk, je bent niet voor niets een kamikaze squirrel, spring dus recht de machine


Tsja, wat nu gedaan?


Vooral cool blijven.



in en sterf. Heb je nog levens over, probeer het nog een keer. Op een gegeven moment ontploft de machine en kan je verder. Nu de verrassing: Niks geen eindbaas! Het level gaat gewoon verder en even later, je raadde het al, komen die machines gewoon weer terug.

DUIK ER EENS IN

Zero kan nog meer kamikaze-akties ondernemen. De verdere levels zitten volgestouwd met zogenaamde 'dive-tests'. Hier moet je van een rots af duiken door op A te drukken. Ineens raast Zero als een idioot naar beneden. Net voor je in het vuur, zuur of andere ongein landt, druk je weer op A en tegelijkertijd naar rechts, nu vliegt Zero horizontaal. Even later druk je op A en naar boven en zie hier het wonder: Zero vliegt omhoog en landt veilig aan de andere kant. Je hebt de duiktest doorstaan! Dit is echt de enige manier om door een aantal levels heen te komen en moet dus goed geoefend worden.

NOG MEER SPRONGETJES...

Een andere handige move is een klein zweefduikje, dat je maakt door na een simpele sprong (B) tegelijk op B en naar beneden te drukken. Met deze sprong pak je items die verstopt zitten onder rotsen en loopbruggen en waarvan je dacht dat je ze nooit te pakken zou krijgen. Er zijn drie soorten items: De bekende gouden muntjes, die punten opleveren, het bekende fruit, dat punten en energie oplevert en Z-tjes en levens. Elke keer dat een vijand je raakt, raak je een Z-tje kwijt, deze moeten dus gespaard worden. Val je in het vuur of in een afgrond dan ben je echter je hele leven kwijt en daarmee ook al je gespaarde Z-tjes. Tergend!

CONTINUE?

Elke keer dat je doodgaat en je levens op zijn, begin je weer aan het begin van het level maar aangezien de levels zo lang zijn, duurt het bij level drie al gauw een dagje om er heelhuids doorheen te komen. Enerzijds is het feit dat het zo moeilijk is wel een uitdaging. Anderzijds is het wel zonde van de meubels die je van woede en passant kort en klein slaat door steeds weer opnieuw te moeten beginnen. En dan denken ze dat je van vechtgames agressief wordt! Afijn, ik heb uiteindelijk mijn SNES overdag aan moeten laten staan, zodat ik 's nachts weer door kon gaan met het level waar ik gebleven was. Wat dat betreft zou een password wel handig zijn, want op deze manier kan je tussendoor geen andere games spelen.



Dive test: naar beneden en A...

Naar rechts en A...

Naar boven en A.

RAPPORT

GRAPHICS 8⁵

GELUID 8⁰

ORIGINALITEIT 6⁵

SPEELBAARHEID 8⁵

▲ Moeilijk

▲ Veel moves

▲ Verslavend

SNES
Prijs: ƒ 159,- Bfr.ca. 2880
Fabrikant: Sunsoft Iguana
Distributeur: Omega
Tel.04754-88224

7⁹

Een spel om gestoord van te worden. Het slaat qua moeilijkheid bijna alle soortgelijke games. Graphics en geluid zijn goed maar origineel is het allerminst. Toch is het onder de knie krijgen van alle bewegingen en de duikvluchten een uitdaging die ik iedereen die teveel tijd heeft, absoluut aanraad maar besef wel dat je de komende weken met niemand afspraken moet maken, behalve met Zero!

ANDREAS



EEUWIG



Codes voor Game Genies, Action Replays en noem maar op, daarvan kregen we er deze keer achterlijk veel binnen. Wat konden we anders doen dan er daarvan ook achterlijk veel te publiceren? Oké, misschien een beetje lullig als je geen Genie of Replay in je bezit hebt, maar een mens kan nu eenmaal niet alles hebben (maar er wel voor sparen, toch?). Wij publiceren ook maar gewoon wat we binnenkrijgen, althans het deel dat we goed genoeg vinden. Hoe dan ook, genoeg voor nu, wij gaan er effe een maandje tussenuit en hopen in die tijd genoeg nieuwe energie op te doen om er na de vakantie weer met alle wapens, power-ups en godmodes tegenaan te gaan!

Doe wat nuttigs in je vakantie en stuur ons een goede tip. Dan maak je kans op een gratis spel naar keuze en bovendien vermelding in deze rubriek. Stuur je tip naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Heb je zelf niets te melden, maar wel wat te vragen. De lijnen van Nintendo en Sega staan nog steeds voor je open.

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

Sega Megaphone
(f 1,- p/m)
06 - 43033034

Tip van de maand

Deze maand was het weer eens zover dat enige tientallen lezers ons tips stuurden over hetzelfde spel, namelijk NBA Jam Tournament Edition. Zoals gewoonlijk waren de meeste van deze bijdragen stuk voor stuk van hoge kwaliteit. Jullie raden het al: we hebben geloot onder de NBA Jam tipgevers wie de Tip van de Maand heeft gewonnen en daarmee een gratis spel naar keuze. Onze blinde brievengraaier deed een willekeurige greep en gaf die door aan onze ziende brievenlezer. Die las vervolgens de naam van de winnaar: Patrick Bahnerth uit Spijkenisse. Veel plezier met je gratis nieuwe spel Patrick.

NBA JAM Tournament Edition

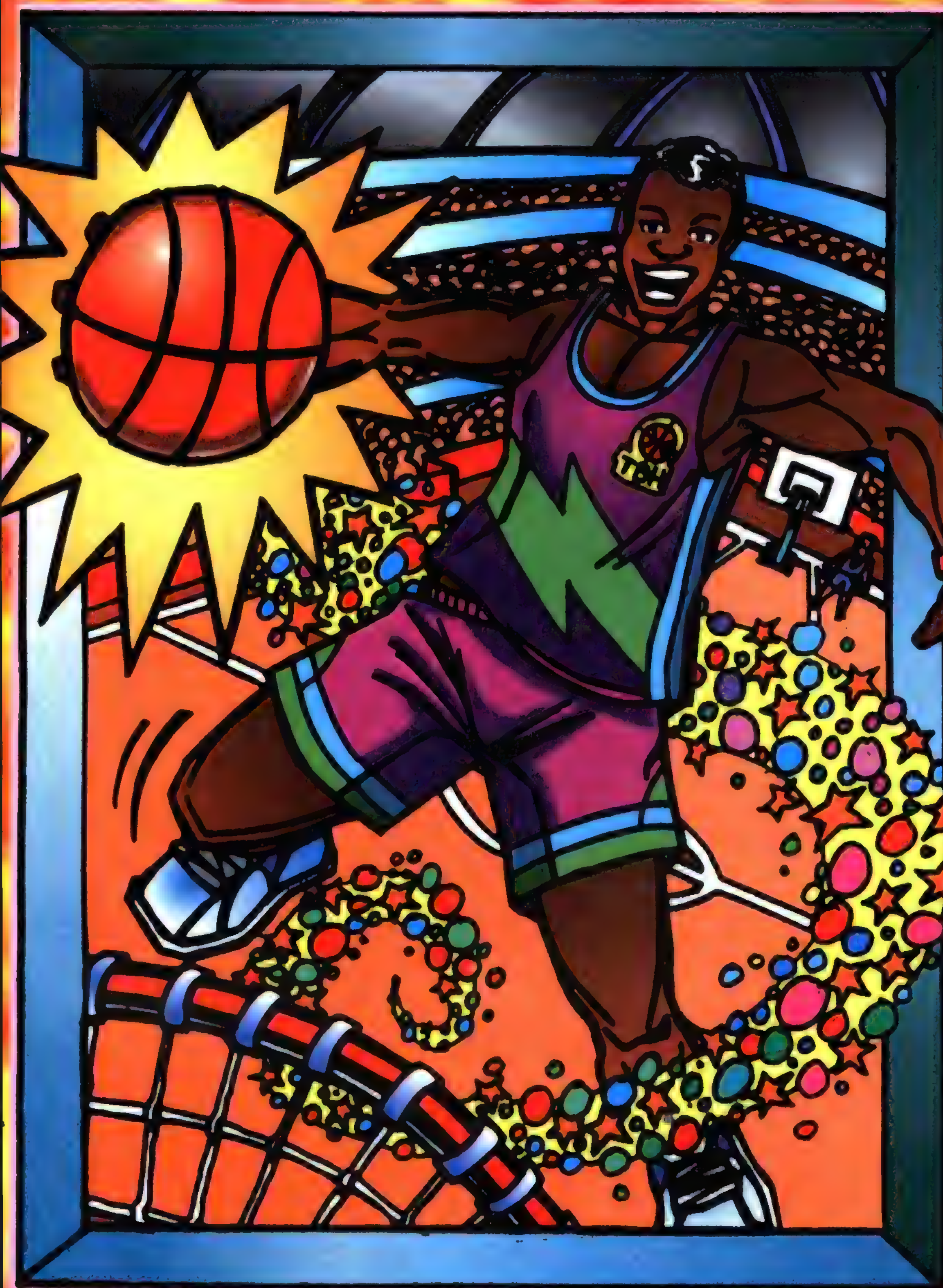
Special Guest Stars:
Om de Special Guest Stars te kiezen, moet je eerst zorgen dat de Tournament mode uitstaat. Na de initialen van de Special Guest Stars staat een code, deze moet alsvolgt ingevoerd worden: zet de cursor over de eerste letter en druk dan op de START-toets en tegelijkertijd op de Y, B en A-toets (voor MD Y-toets vervangen door de C-toets). Een * betekent dat je een willekeurige toets kunt gebruiken, maar dan wel ZONDER de START-toets. Dus om bijvoorbeeld als Benny the Bull te spelen (BNY/B*Y) ga je eerst met de cursor op de B staan, druk dan op START en B, ga vervolgens met de cursor op de N staan, druk nu een willekeurige toets (zonder START) in en ga daarna op de Y staan met de cursor en druk op START en Y. Als alles goed gegaan is, staat er 'Secret player' op het scherm en kun je met Benny spelen.

Acclaim/ Iguana Developers (SNES/MD Programmeurs)
- AIR/Y*Y - Air Dog
- KSK/*BY - Kid Silk
- HTP/A*Y - Scoorter Pie
- MPF/BY* - Moosekat
- AMX/*AY - Chow Chow
- RAY/BA* - Weasel
- LGN/AB* - Brutah
- DAN/*BA - Kabuki
- XYZ/BBA - Facime
- NDH/ANA - Hill - Neil 'Ziggy' Hill
- JAY/*AB - Moon - Jay Moon
- CK_/B*Y - Kirby - Chris Kirby
- GOF/AYB - Snake - Steve Snake
- JF_/A*Y - Falcus - Jason Falcus
- MCM/BBY - Muskett - 'Mad' Mike Muskett

Williams/ Midway Developers (Arcade Programmeurs)
- MJT/A*A - Turmell - Mark Turmell
- RJR/*AY - Rivitt - Jamie Rivitt
- SAL/AY* - Divita - Sal Divita
- SL_/*BB - Liptak - Shawn Liptak
- TWG/B*A - Goskie - Tony Goskie
- JMC/YYB - Carlton - John Carlton

Mascottes
- BNY/B*Y - Benny - Team mascotte van de Chicago Bulls
- HGO/*YA - Hugo - Team mascotte van de Charlotte Hornets

LEVEN



- GOR/*BB - Suns Gorilla - Team mascotte van de Phoenix Suns
- CRN/AB* - Crunch - Team mascotte van de Minnesota Timberwolves

Beastie Boys
- MKD/Y*Y - Mike D
- MCA/BB* - MCA
- ADR/*YB - AD ROK

Verder zijn er nog:
- BLZ/Y*Y - Carol 'Blaze' Blazekowski
- BRD/AYA - Larry Bird
- ROY/BA* - Prins Charles
- CIC/A*B - Bill Clinton
- HC-/*B* - Hillary Clinton
- HVY/A*B - Heavy D
- WIL/YB* - Fresh Prince
- AZ/YAA - Jazzy Jeff
- SOX/B*A - Frank Thomas - Baseball speler voor de Chicago White Sox
- PHI/*AY - Randall Cunningham - Football speler voor de Philadelphia Eagles

De volgende spelers zouden volgens hardnekkige geruchten ook kunnen basketballen : Steven Tyler van Aerosmith, Frankenstein en de Mortal Kombat karakters. Maar hoe? Wie o wie...?

GAME GEAR

Speciaal voor Tom uit Elewijk-Zenst uit België. De Special Guest Stars: De codes worden op dezelfde manier ingevoerd als op de SNES en de MegaDrive.
- '1' = toets 1, '2'= toets 2 en 'S' = START

Mascottes:
- GOR/1S1 - Suns Gorrila
- CRN/SS2 - Crunch

De rest:
- BRD/SS1 - Larry Bird
- CIC/211 - Bill Clinton
- HC_/11S - Hillary Clinton
- HVY/S22 - Heavy D
- WIL/S12 - Fresh Prince
- JAZ/1SS - Jazzy Jeff
- SOX/1SS - Frank Thomas
- PHI/2S1 - Randall Cunningham

Hell



PC

vervolg Walkthrough

Dupont Circle:
British Embassy
Je ziet twee ingangen, rechts is het 'control center' en links leidt naar het kantoor van 'Senator Burr'. Praat met Derek Litarati, die bij de deur een rapport staat te lezen. Praat met Senator Burr.

The Pentagon:
Pentagon Reception Area
Praat met de receptioniste en laat haar de weg wijzen naar 'Generaal Mangini's Pentagon Office'. Gebruik de 'lockpick' om de metalen deur te openen en je staat op de 'automatic walkway', ga naar binnen. Praat met Sanguinarius en accepteer het reisje naar de hel. Als je in de hel gearriveerd bent, gebruik dan de 'hell blade' op Krystal Getty.

Federal Triangle:
Rangressions Entrance
Gebruik de 'lockpick' op de deur en ga Jean Saint Mouchoir's kantoor binnen. Pak het potlood naast de computer en gebruik het op het kladblok. Voer de code 'God's justice' in de computer in. Je kunt nu naar de volgende gebieden: Demon's - Unholy Trinity, Pazuzu , Asmodeus en Mr Beautiful , Dean Sterling Citezens Reedom Front - Senator Erin Burr.

- Code Foggy Bottom - CFF History Government Operations, Night of the Titans (code Hell Pit). Randal Singh, Townson Elders, Brett Carew, Eddy Commerce.
- Artificial Reality Containment, Gideon Eshanti & Rachel Braque
- Fringe Operations - Gneo- Gnostics (code Dean Sterling)
- Psionic League Eschatology Incorporated Meats Solene Solux
- Acti-Deck - Acti Deck Parallex Code

Capitol South:
Gnosic's Office
Praat met professor Coronary en ga naar de volgende kamer en praat met Wickersham Dogde en Daniel.

Georgetown:
Psionic League Headquarters
Ga naar binnen en praat met Suzy Toast.

Watergate:
Eschatology, Inc. Offices
Praat met Hercele Reu Des Couers and Christy Abraxis.

Arlington:
Recurrection Unlimited
Praat met de 'technician' en ga naar binnen. Hier krijg je met een arcade sequence te maken. Door de mechanische 'creeper' te gebruiken moet je het andere eind van de gang bereiken en de beams van de veiligheidsdienst ontwijken. Save het spel voordat je begint want het is niet makkelijk. Als je er door bent gekomen, onderzoek dan de 'resurrection units'. Je vindt een lichaam met een Latijnse tekst op de borst.

Federal Center SW:
New Corporeal Biologics
Pak de magneet, de grote beker en de kleine beker. Gebruik de 'Rigg Skill' op de koperen buizen om je eigen 'still' te maken. Praat met Brewer voor informatie.

Capitol South:
Menial's World Headquarters
Pak het flesje bier uit de koelkast en gebruik het 'dream powder' uit Steven's inventory op het bier. Praat met Mick en zet het flesje bier terug in de koelkast. Wacht een paar seconden tot Mick in slaap valt. Pak dan de 'collector unit'.

McPherson Square:
Gang Alley
Ga naar de Deadly 7 Meeting Room en geef de 'still' aan Languo. Vraag om informatie. Ga terug naar de Deadly 7 club House en praat met Electric Sex, geef haar de sleutel van Dante's appartement. Let op wat zij zegt. Ga naar de kamer van Dolph van Ittey en activeer zijn computer. De access code is Bloodnet. Lees al zijn persoonlijke files. Ga terug naar de Alley en onthul aan Christopher de ware identiteit van Dolph. Praat met Chastity Bene.

Georgetown:
Psionic League Headquarter
Lever de 'collector unit' bij Suzy Toast af, zij past het voor je aan.

Foggy Bottom:
Asylum Area
Praat met de twee mensen aldaar en let op de informatie die zij je geven. Ga naar de volgende kamer. Gebruik de 'collectors unit' om de mensen binnen te bakken.

L'Enfant Plaza:
Fitzgerald's Speakeasy
Pak het flesje bier van de bar en praat met Milwaukee Jack en vervolgens met Splits Magnola. Wanneer je gevraagd wordt om een afleidingsmanoeuvre, gooi dan het flesje bier naar de TV boven de bar. Praat met Splits en 'recruit' hem, ontsla Scub Stevens.

Georgetown:
Psionic League Headquarters
Praat met Suzy Toast.

Farragut North:
Dean Sterling's Office
Praat met Dean Sterling.

Union Station:
Asmodeus' Porn Studio
Praat met Grinda Dove, Rutterkind en Asmodeus. Praat nogmaals met Asmodeus nadat je op de set bent gearriveerd. Praat daarna met Dean Sterling en neem de 'Psychopomp unit' mee.

Union Station:
Dante's Apartment
Praat met Dante. Gebruik de 'Psychopomp unit' op jezelf en enter het adres: Garage. Praat met Deepthroat.

L'Enfant Plaza:
The Collector's Room
Gebruik de electro-magneet op het perkament in de hoek van de kamer.

Capitol South:
Gnostic's Office
Praat met prof. Coronary en ga naar de volgende kamer en praat met Daniel. Pak het papiertje dat op de computer ligt en bekijk het goed. De info op dit stukje papier is belangrijk. Ga terug en praat nog een keer met prof. Coronary. Een belangrijk woord; Gesticulate.

Volgende keer het laatste deel van Hell.

-LEVEN

SYNDICATE

MD



Mexico
Kijk uit voor de vijandelijke agenten, sommigen zijn bewapend met lasers, dood de burgers terwijl je hun kogels ontwijkt. Blijf niet te lang rondhangen want er is een time limit in dit level. Als je ze allemaal hebt neergeschoten, ga dan terug waar je vandaan kwam om de missie af te maken.

Columbia
Pak het wapen uit de grote bunker met de letters op het dak, rechts boven. Vernietig vervolgens alle 'enforcers', vele van hen zijn bewapend met miniguns. Verlaat het level beneden in het midden.

Venezuela
Dood de man op het kleine eilandje dat verbonden is met een smalle brug rechts boven. De man die je moet overtuigen is rechts van waar je gestart bent, dus het is handig als je het grootste gedeelte van je agenten daar achter laat. Verlaat het level via het kleine gebouwtje links onder. Pas op voor valstrikken

Peru
Het eerste wapen dat je mee moet nemen ligt in het gebouw (met meerdere verdiepingen) links boven. Dood vervolgens de twee mannen die zich vlakbij de twee gebouwen (in kruisvorm) links onder bevinden. Het wapen dat je nu moet meenemen ligt in het meest linkse van de gebouwen. Het laatste wapen dat je nodig hebt ligt in het smalle gebouw helemaal links onder. Nadat je dat hebt meegenomen moet je de man links boven overtuigen. Je zult om daar te komen helemaal om het level heen moeten omdat het afgesloten is door rivieren. Verlaat het level links onder.

Brazilië
Dood alle 'locals' en verlaat het level rechts onder.

Paraguay
Dood de wacht in het smalle gebouw net boven links onder, overtuig de twee mannen vlakbij en verlaat het level waar je begonnen bent rechts boven.

Argentinië
Ren via de weg naar boven rechts en overtuig de man die zich verstopt heeft in het grote gebouw. Overtuig daarna de 'police-droid' (die of links of waar je gestart bent is) om met je mee te gaan. Verlaat het level rechts boven.

Uruguay
Dood de man in het gebouw links waar je start. Ren via de weg naar rechts en de volgende drie doelen zullen vlakbij elkaar op of naast de weg zijn. Vernietig vervolgens alle 'droids', politie en wachten. Overtuig daarna de man rechts onder en neem hem mee naar het evacuatiepunt links bij de grote gaten in de grond.

Atlantic Accelarator
Een groot gedeelte van het level is ondergronds dus je zult je moeten verlaten op de radar. Ga vanaf het begin van het level door de deur en omhoog met de klok mee door de ondergrondse gangen. Ga dan helemaal naar beneden, sla links af en ga omhoog totdat je in de centrale opening komt. Hier vind je je eerste doelwit. Keer daarna op je schreden terug totdat je een droid tegenkomt die vernietigd moet worden. Het derde doelwit is een agent, hij bevindt zich helemaal links onder in de rechtergang. De laatste man die je moet neerhalen zal zich in de linkergang bevinden. Het wapen dat je nodig hebt ligt daar ook. Verlaat het level helemaal rechts onder.

ANOTHER WORLD

MD

Van onder andere Erik uit Leeuwarden.

Levelselect
- Level 2: HTDC
- Level 3: CLLD
- Level 4: LBKG
- Level 5: XDDJ
- Level 6: FXLC
- Level 7: KLFB
- Level 8: BFLX
- Level 9: BRTD
- Level 10: TFBB
- Level 11: TXHF
- Level 12: CKFL
- Level 13: LFCK

DEMON'S CREST

SNES

Van Nam bui uit Groningen
Met de volgende codes verdwijnen alle bad guys en blijven alleen de eindbazen over:
- RBNL
- XHGB
- VGBB
- LYLD

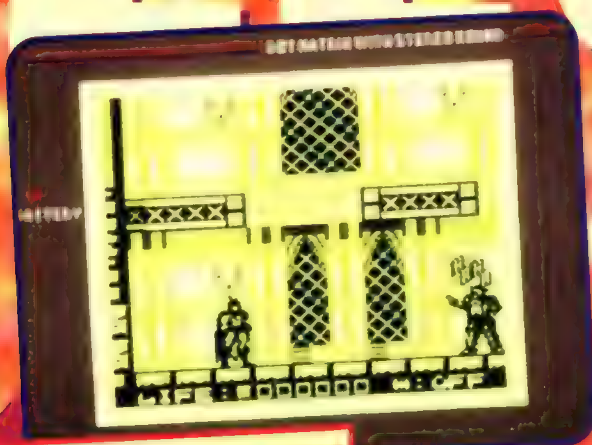


VORTEX

Van de programmeurs
- Oneindige levens: JTTSJ
- Oneindige ammo: WSVTQ



EEUWIG



Action Replay

Game Boy

BATMAN
- 01XXC2C0 Levelselect

ROBOCOP
- 086096FF Dubbele energie
- 03XX95FF Levelselect

DOUBLE DRAGON III
- 0003B440 Oneindige energie

Mastersystem

PRINCE OF PERSIA
- 00C29208 Oneindige levens

ASTERIX
- 00C19605 Oneindige energie

DOUBLE DRAGON
- 0106C4C2 Oneindige levens

JUNGLE BOOK
- 00C83081 Boomerang vanaf het begin
- 00C82F06 Oneindige energie
- 00C82F06 Slaat een level over wanneer Action Replay wordt aangezet
- 00C83332 Banana machine-gun vanaf het begin

NES

SUPER MARIO BROS
- 00002300 Bonus blocks zijn leeg
- 00001B00 Bonus blocks bevatten schildpadden

BART SIMPSON VS THE SPACE MUTANTS
- 00066018 Per level alle wapens
- 0005840A Altijd 10 munten

Megadrive

FIFA '95
- FFFA510000 Goals van speler 1 tellen niet
- FFE2C300XX Lengte van het spel veranderen met XX

RISE OF THE ROBOTS
- FF10360004 Verandert het spel in 7 rondes en je verliest nooit
- FF0E490060 Maakt je onverslaanbaar

SMURFEN
- FFF3710004 Oneindige levens

ROAD RASH
- 00CED0FE Altijd op de maximale snelheid. Uitzetten voor de race en uitzetten voordat je uitstapt
- 00DF130X Levelselect
- X Level
- 0 1
- 1 2
- 2 3
- 3 4
- 4 5

SNES

VORTEX
- 029969EA Oneindige levens
- 02F06FEA Oneindige kanonnen

RISE OF THE ROBOTS
- 7E063948 Oneindige tijd
- 7E0F4A45 Oneindige energie voor speler 1
- 7E109845 Oneindige energie voor speler 2
- 7E10300X Gebruik deze code samen met die hieronder voor een levelselect X= 0-6
- 7E11760X Gebruik samen met code hierboven

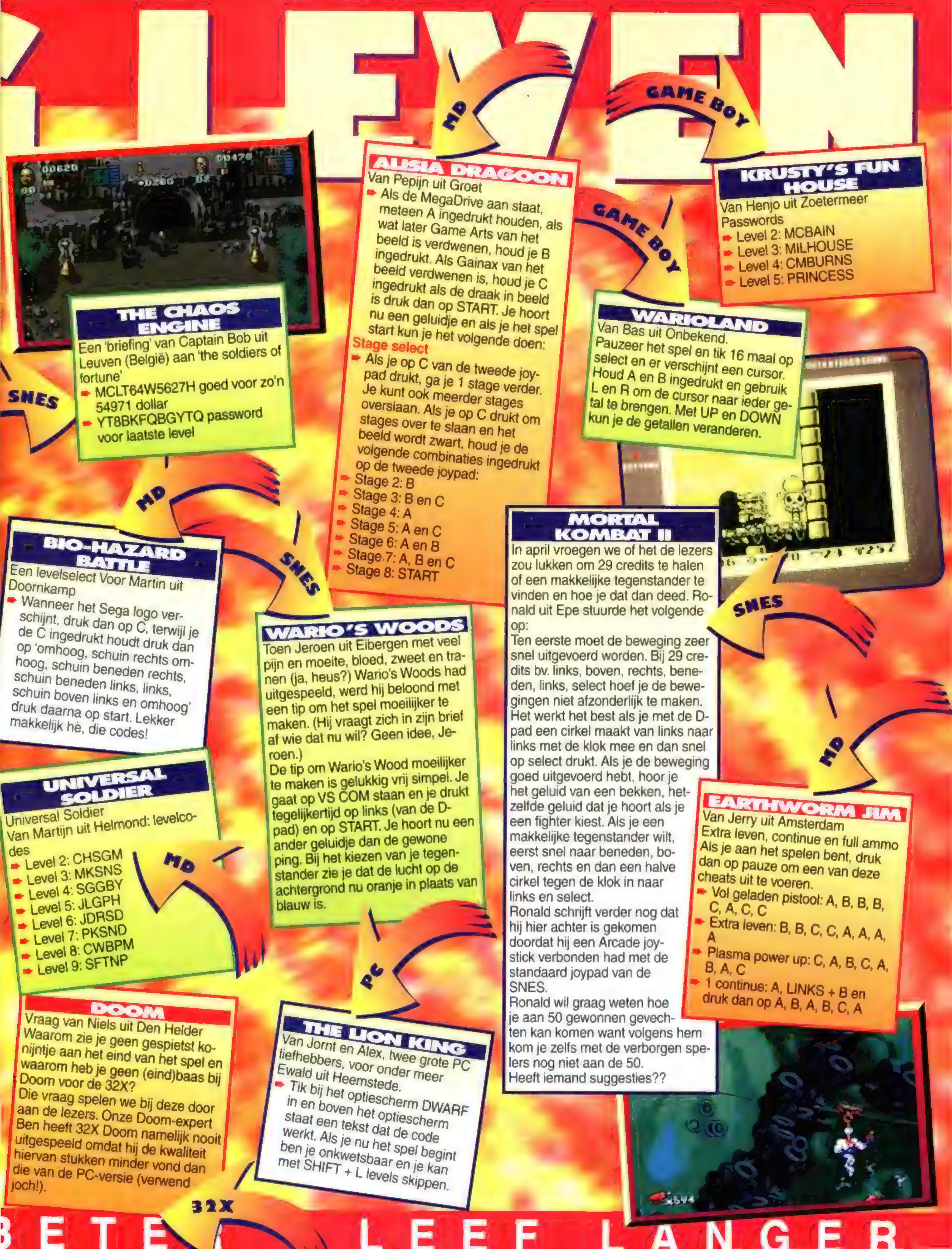
SUPER STREET FIGHTER II
- 7E066B20 Geeft je twintig tonnen
- 7E08AB20 Geeft speler 2 twintig tonnen



Game Gear

JAMES POND II
- 00DA7D03 Oneindige levens
- 00D963F5 Gebruik samen met code hieronder voor verschillende muziekjes en effecten
- 00DA09BB Gebruik samen met code hierboven

WOLF CHILD
- 00C10003 Oneindige levens
- 00C1010C Oneindige energie
- 00C10701 Oneindig aantal granaten



LEVEN

THE CHAOS ENGINE
Een 'briefing' van Captain Bob uit Leuven (België) aan 'the soldiers of fortune'
- MCLT64W5627H goed voor zo'n 54971 dollar
- YT8BKFQBGYTQ password voor laatste level

ALISIA DRAGOON
Van Pepijn uit Groet
- Als de MegaDrive aan staat, meteen A ingedrukt houden, als wat later Game Arts van het beeld is verdwenen, houd je B ingedrukt. Als Gainax van het beeld verdwenen is, houd je C ingedrukt als de draak in beeld is druk dan op START. Je hoort nu een geluidje en als je het spel start kun je het volgende doen:

Stage select
- Als je op C van de tweede joypad drukt, ga je 1 stage verder. Je kunt ook meerder stages overslaan. Als je op C drukt om stages over te slaan en het beeld wordt zwart, houd je de volgende combinaties ingedrukt op de tweede joypad:
- Stage 2: B
- Stage 3: B en C
- Stage 4: A
- Stage 5: A en C
- Stage 6: A en B
- Stage 7: A, B en C
- Stage 8: START

KRUSTY'S FUN HOUSE
Van Henjo uit Zoetermeer
Passwords
- Level 2: MCBAIN
- Level 3: MILHOUSE
- Level 4: CMBURNS
- Level 5: PRINCESS

WARIOLAND
Van Bas uit Onbekend.
Pauzeer het spel en tik 16 maal op select en er verschijnt een cursor. Houd A en B ingedrukt en gebruik L en R om de cursor naar ieder getal te brengen. Met UP en DOWN kun je de getallen veranderen.

BIO-HAZARD BATTLE
Een levelselect Voor Martin uit Doornkamp
- Wanneer het Sega logo verschijnt, druk dan op C, terwijl je de C ingedrukt houdt druk dan op 'omhoog, schuin rechts omhoog, schuin beneden rechts, schuin beneden links, links, schuin boven links en omhoog' druk daarna op start. Lekker makkelijk hè, die codes!

WARIO'S WOODS
Toen Jeroen uit Eibergen met veel pijn en moeite, bloed, zweet en tranen (ja, heus?) Wario's Woods had uitgespeeld, werd hij beloond met een tip om het spel moeilijker te maken. (Hij vraagt zich in zijn brief af wie dat nu wil? Geen idee, Jeroen.)
De tip om Wario's Wood moeilijker te maken is gelukkig vrij simpel. Je gaat op VS COM staan en je drukt tegelijkertijd op links (van de D-pad) en op START. Je hoort nu een ander geluidje dan de gewone ping. Bij het kiezen van je tegenstander zie je dat de lucht op de achtergrond nu oranje in plaats van blauw is.

MORTAL KOMBAT II
In april vroegen we of het de lezers zou lukken om 29 credits te halen of een makkelijke tegenstander te vinden en hoe je dat dan deed. Ronald uit Epe stuurde het volgende op:
Ten eerste moet de beweging zeer snel uitgevoerd worden. Bij 29 credits bv. links, boven, rechts, beneden, links, select hoef je de bewegingen niet afzonderlijk te maken. Het werkt het best als je met de D-pad een cirkel maakt van links naar links met de klok mee en dan snel op select drukt. Als je de beweging goed uitgevoerd hebt, hoor je het geluid van een bekken, hetzelfde geluid dat je hoort als je een fighter kiest. Als je een makkelijke tegenstander wilt, eerst snel naar beneden, boven, rechts en dan een halve cirkel tegen de klok in naar links en select.
Ronald schrijft verder nog dat hij hier achter is gekomen doordat hij een Arcade joystick verbonden had met de standaard joypad van de SNES.
Ronald wil graag weten hoe je aan 50 gewonnen gevechten kan komen want volgens hem kom je zelfs met de verborgen spelers nog niet aan de 50.
Heeft iemand suggesties??

UNIVERSAL SOLDIER
Universal Soldier
Van Martijn uit Helmond: levelcodes
- Level 2: CHSGM
- Level 3: MKSNS
- Level 4: SGGBY
- Level 5: JLGPH
- Level 6: JDRSD
- Level 7: PKSND
- Level 8: CWBPM
- Level 9: SFTNP

EARTHWORM JIM
Van Jerry uit Amsterdam
Extra leven, continue en full ammo
Als je aan het spelen bent, druk dan op pauze om een van deze cheats uit te voeren.
- Vol geladen pistool: A, B, B, B, C, A, C, C
- Extra leven: B, B, C, C, A, A, A, A
- Plasma power up: C, A, B, C, A, B, A, C
- 1 continue: A, LINKS + B en druk dan op A, B, A, B, C, A

DOOM
Vraag van Niels uit Den Helder
Waarom zie je geen gespietst konijntje aan het eind van het spel en waarom heb je geen (eind)baas bij Doom voor de 32X?
Die vraag spelen we bij deze door aan de lezers. Onze Doom-expert Ben heeft 32X Doom namelijk nooit uitgespeeld omdat hij de kwaliteit hiervan stukken minder vond dan die van de PC-versie (verwend joch!).

THE LION KING
Van Jornt en Alex, twee grote PC liefhebbers, voor onder meer Ewald uit Heemstede.
- Tik bij het optiescherm DWARF in en boven het optiescherm staat een tekst dat de code werkt. Als je nu het spel begint ben je onkwetsbaar en je kan met SHIFT + L levels skippen.

BETER LEEF LANGER

PC

ONE MUST FALL

Van Martijn uit Zoetermeer en Gert uit Capelle aan de IJssel
De scrap moves moet je uitvoeren zodra je 'You Win' ziet staan. De destruction moves gelijk na de scrap moves uitvoeren.
D = Beneden (down) F = Voren (forward) J = Omhoog (jump) B = Achter (backwards)

Jaguar
- Jaguar Leap: D,F+P
- Shadow Leap: B,D,F+P
- Concussion missile: D,B+P
- Overhead throw: J,B,D+P
- Scrap move: D,D,U,P
- Destruction move: D,D,U+K

Shadow
- Shadow punch: D,B+P
- Shadow kick: D,B+K
- Shadow grab: D,D+P
- Shadow dive: J,D,F+P
- Scrap move: F,U,B,F,U,B+P
- Destruction move: D,D,D+P

Thorn
- Spike charge: F,F+P
- Off-wall attack: (naar de muur springen) J,D+F+K
- Speed kick: D,F+K
- Shadow speed kick: B,D,F+K
- Scrap move: B,B,F+P
- Destruction move: U,D,U,D+P

Pyros
- Fire spin: D,P
- Super thrust attack: F,F+P
- Shadow thrust attack: F,F,F+P
- Jet swoop: J,D+K
- Scrap move: F,F,D,D+P

Electra
- Ball lightning: D,B+P
- Rolling thunder: F,F+P
- Shadow rolling thunder: B,D,F+P
- Electric shards: D,F+P
- Scrap move: B,D,F+P
- Destruction move: F,B,D,U,F+P

Katana
- Rising balde: D,F+P
- Shadow rising balde: B,D,F+P
- Head stomp: J,D+K
- Forward razor spin: D,F+K
- Backward razor spin: D,B+K
- Scrap move: F,D,B+P
- Destruction move: B,D,F+P

Shredder
- Head-butt: D,F+P
- Shadow head-butt: B,D,F+P
- Flip kick: D,D+K
- Flying hands: D,B+P
- Scrap move: D,D,F+P
- Destruction move: D,U,U+P

Fail
- Spinning throw: F,F+K
- Charging punch: B,B+P
- Swinging chains: D,P
- Slow swinging chains: D,K
- Scrap move: F,F,F+P
- Destruction move: F,B+P

Gargoyle
- Diving claw: J,D+K
- Flying tallon: D,F+P
- Shadow tallon: B,D,F+P
- Wing charge: F,F+P
- Scrap move: B,D,F+P
- Destruction move: D,U,U,U+P

Chronos
- Teleportation: D,P
- Matter phasing: D,B+P
- Stasis activator: D,B+P
- Scrap move: B,B,D,F+P

Nova
- Earthquake smash: D,D+P
- Missile: D,F+P
- Air missile: J,D,F+P
- Mini grenade: D,B+P
- Chest slam: J,D+P
- Scrap move: D,B,F+P

Volgens Martijn kun je de computer ook moeilijker maken dan champion mode nl. Deadly en Ultimate. Voor Deadly moet je een paar keer van punching bag naar champion heen en weer gaan. Na een tijdje verschijnt deadly. Om ultimate te krijgen, moet je eerst naar deadly gaan en zorgen dat je daar op staat. Type dan O+M+F en je kan ook nog naar ultimate scrollen. Als je advanced options wilt, moet je bij het hoofdmenu 2097 in tikken en bij het gameplay menu is advanced options erbij gekomen. Dit alles is voor 1 speler.

GAME BOY

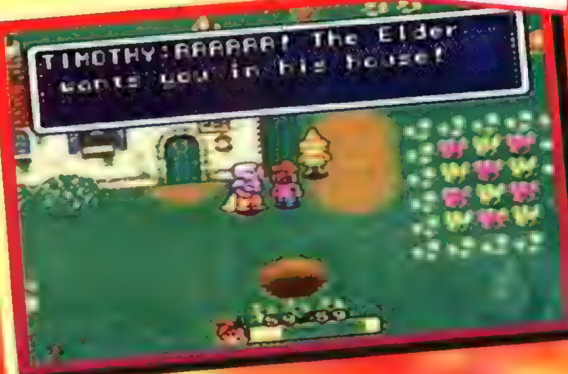
BURAI FIGHTER DELUXE

Passwords
- HGKM
- GBAL
- IDCP
- CPFJ
- MHCD
- LEOJ
- JJOE
- ODEN
- COHL
- DKLF
- KDPI
- AFKP

SNES

SECRET OF MANA

Van Sipke uit Alkmaar
Extra orbs voor je wapens; in het vliegende Mana Fort bevinden zich de negen orbs. Door de hele tijd op een plek te vernietigen, zul je een orb ontvangen (dit kan oplopen tot twee uren aan een stuk door vernietigen). Zo gauw je een orb hebt, moet je een andere plek zoeken.





PC

RISE OF THE ROBOTS

Van Tristan uit Amsterdam
Ga naar het optiescherm (single player) en druk dan LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS, LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS enz. totdat er een blauw kader rond het scherm komt. Je kunt dan als de supervisor spelen. Een special move van de supervisor: ONDER, LINKS, BOVEN, RECHTS

SNES

Game Genie Codes

ROBOTREK

- CB34-3D47+ D734-3D17 - Starten op derde level
- BDE6-1DC2 - Eerste robot begint sterker

SUPER STREETFIGHTER

- DD47-8DD1 - Sommige special moves kunnen in de lucht uitgevoerd worden



JUNGLE BOOK

- AJYV-2A3E - Oneindige wapens

KOM VERDER . WORD

GAME BOY

Game Genie Codes

MEGA MAN 5
- 212-269-E61 - Bijna onverslaanbaar
- 01B-75f-915 - Oneindige levens
- 004-1D9-3B7 - Oneindige energie

JURASSIC PARK
- 00C-46E19E - Oneindig veel harten
- 00C-11E-E6E - Oneindige levens
- AF3C9B-7F6 - Maar een kaart nodig om de hekken te openen

GAME GEAR

Game Genie Codes

FATAL FURY
- 00C 38B E6E - Oneindige tijd
- 003 814 D5A - Terry's gooi brengt geen schade
- 775 61D C4A - Terry's 'standing kick' is dodelijk

MD

Game Genie Codes

URBAN STRIKE
R12B-860Y - Master Code
D3RA-AA9G - Oneindige levens
CKPT-AA4L - Oneindige benzine
AM4A-AA4G - Oneindige ammo
AKYT-AA2R - Oneindige tijd

MASTERSYSTEM

R-TYPE
Peter uit Enschede wil weten hoe je de super stage kunt vinden?
Antwoord: Als je met die super stage een bonus level bedoelt, doe dan het volgende; het bonus level vind je aan het einde van level 4, daar is een scherm vol met groene stippen. Halverwege het level bevindt zich echter een gat in het landschap. Vlieg daar doorheen en je wordt naar het bonus level getransporteerd.

PC

HAND OF FATE
Vraag en commentaar:
Bob uit Stein schrijft dat we een foutje hebben gemaakt in het beantwoorden van een vraag over The Hand of Fate. Wij waren in PU maart vergeten te vermelden dat je voor het maken van de Swampsnakepotion het Gnarlwood nodig hebt. Onze excuses en als we Bob niet hadden...
Bob is overgevlogen naar Morningmist Valley. Hij heeft de wol, de schaar, de hoefijzers, de strohalmen, de draketranen, het rode flesje en hij heeft de geest al aan de vogelverschrikker gegeven. Ook heeft hij de strohalmen in de maler bij het waterrad gegooid en zit nu hopeloos vast. Hoe verder te gaan?
Antwoord: Na de landing pak je eerst de brief, je wordt niet de stad binnen gelaten door de wachten. Dus ga je terug naar de 'meadow'. Vandaar uit ga je naar de boerderij en lever je de brief af bij de boer. Hij zal je dan z'n recept voor z'n beroemde mosterd geven en vertellen dat de wachten voor de stadspoort voor een broodje alles over hebben. Bekijk je 'spellbook' en ja: er staat een Sandwich spell. Ga naar de tuin in het zuiden. Pak daar de magneet op, geef de geest een lichaam in de vorm van de vogelverschrikker (had je al gedaan). Bekijk het veld en de oogst en bekijk het besproeiingssysteem. Het is dus de bedoeling dat je een broodje gezond maakt voor de wachten. Hoe je dat doet moet je zelf maar uitvinden. Via het waterrad zet je het besproeiingsysteem in werking. Daarmee kweek je wat ingrediënten voor het broodje. Behalve de schaar en de hoefijzers heb je ook de kaasmaker nodig om schapekaas te maken. Oja, scheer het schaap wel eerst met de schaar.
Trekkie Dave uit Simpelveld heeft ook een vraag over de Hand of Fate. Hij krijgt de schedel niet open in de Dark Cavern.
Antwoord: De puzzel met de schedel moet in combinatie met de Fire Fly Tree gebruikt worden. Deze boom is ten zuiden van de Dark Cavern. Geef de Blueberries aan de vuurvliegen en maak een aantekening welke gekleurde vuurvliegen er oplichten. Gebruik deze kleurcode om de schedel te openen.

MEGADRIVE

SPIDERMAN
Level Skip
Druk op Start en dan op A,B en C.

MD

DYNAMITE HEADDY
Stage select van Vincent uit Rozenburg. (Waar blijft je volgende brief Vincent?)
Als je bij het titelscherm bent, druk dan op START. Als je het titelscherm verlaat druk dan; C, A, LINKS, RECHTS en B. Een geluidje geeft aan of de stage select gelukt is.



MEGADRIVE

X-MAN/SPIDERMAN
Peter wilde ook nog wat codes voor de spellen Spiderman en X-men op de MegaDrive, het mochten ook Action Replay Codes zijn.

Action Replay Codes
- FFD622D00FF - Onoverwinnelijk
- FFD62700FF - Naar het volgende level

Cheat mode
- Als er op het scherm 'Press Start Button' verschijnt, houd A, C en BENEDEN op controller 1 in gedrukt en druk op start. Doe controller 1 in de tweede poort als het plaatje van Magneto verschijnt. Druk nu op start en selecteer de moeilijkheidsgraad en een X-man. Als je het spel begint, heb je oneindige gezondheid en mutanten-krachten.

Level Select
- Zet eerst de bovengenoemde cheat mode aan ga vervolgens naar de 'danger room' rechtsboven en sla de generator stuk. In deze kamer zijn zes tegels, iedere tegel is een level. Om een level te selecteren ga je op een tegel staan, druk dan op BENEDEN en C.

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!
VERMELD JE VOLLEDIGE ADRES

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop: MegaDrive II + Mega CD II (1 jr. oud) + 10 spellen + menacer + 6 games (o.a. SSF 2, MK 2, Jungle Strike, Sonic 2). CD's: Jaguar XJ 220, Ground Zero Texas, Sonic CD, Night Trap, Battlecorps. Mega CD ook los te koop. Incl. 2 controllers (1 6-button). Prijs bespreekbaar. Tel.04934-1868, Erwin Bakker (Liessel, NB). Na 18.00 uur.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Thunderforce 3, Bio Hazard Battle en/of Sonic 3. Per stuk ƒ39,-, 2 voor ƒ75,- of 3 voor ƒ100,-. Ook wil ik wel 2 ruilen voor een cool voetbal, adventure of race-spel (liefst Fifa Soccer '95, Virtua Racing of Street Racer, evt. met bijbetaling). Tel.05610-15643, Arjan Hassing.

Te koop: MegaDrive II met 3 joysticks 6-knops joystick en 4 spellen (Mortal Kombat 1 en 2, Street Fighter 2, Sonic 2). I.z.g.st., 8 mnd. oud voor ƒ375,-. Tel.038-545260.

Te ruil voor MegaDrive: Super Thunder Blade, Streets of Rage of Addams Family ruilen tegen Sylvester & Tweety, Mortal Kombat 1 of 2 of Shut Up and Jam. Tel.030-510513, Daan (Utrecht).

Te koop: Sega 32X met het spel Doom voor ƒ400,-. Tel.01840-11785, Sliedrecht (na 17.00 uur).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Golden Axe 2, Fatal Rewind en Sonic 1 voor ƒ20,- per stuk. Lotus Turbo Challenge en Mac Donalds Global Gladiators voor ƒ35,- per stuk. Eternal Champions voor ƒ65,-. Ik wil 2 of 3 van mijn spellen (hangt er vanaf welke) ruilen tegen 1 of 2 spellen van jou, bijv.: Syndicate, Street Fighter 2, Ren & Stimpy of een ander leuk spel. Tel.02274-4477, Berend, tussen 16.00 en 20.00 uur.

Gezocht voor MegaDrive: Syndicate of Urban Strike met handleiding en doosje. Ik wil kopen of ruilen. Ruilen tegen: Wonderboy 3 in Monsterland (Jap.), Quackshot of Jungle Strike. Alles i.z.g.st. Tel.036-5362054, Jorrit (Almere). Tussen 17.00 en 20.00 uur.

Te koop: MegaDrive II + 3-knops en 6-knop controlpad en een Sgpropad. Geheel compleet met dozen en handleidingen voor ƒ150,-. Sonic 3 voor ƒ100,-. Tel.01650-67609, Randy, Roosendaal (na 17.00 uur).

Te koop: MegaDrive II + 4-p. adapter + 3 controllers + 7 spellen (Sonic 2, Micro Machines, Eternal Champions, Fatal Fury, Earthworm Jim, Mega Bomberman, Mortal Kombat 2). Alles bij elkaar voor ƒ550,- (niet te ruil). Tel.01612-26946, Jeroen (liefst omg. Breda-Tilburg).

Te koop: Game Gear met spellen (Mickey Mouse Castle of Illusion, Collumns, Tazmania, Tale Spin, Super Monaco 2 en Hook) + boekjes + adapter + vergrootglas. Prijs: van ca. ƒ450,- voor ƒ299,-. Tel.03404-59946, na 15.30 uur.

Te ruil voor MegaDrive: mijn menacer (met batterijen) met 6 in 1 cartridge en T2 ruilen tegen Landstalker en Shining Force. Alles met boekje en doos. Tel.03440-14229.

Te koop voor MegaDrive: Turbo Outrun (racespel) zonder boekje. Prijs ƒ50,-. Tel.05708-4113, Jelle (Olst). Na 18.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Bubsy, Ecco the Dolphin, Phantasy Star 3, Ren & Stimpy, Sonic 2, Streets of Rage 2, Toejam & Earl 2 en Wonderboy in Monsterworld. Prijs tussen ƒ30,- en ƒ70,-. Tel.08380-10240, Arianne.

Gezocht voor Master System II één van de volgende spellen: Ghouls 'n' Ghosts, Sonic 2, Sonic Chaos, Mortal Kombat, Role Playing Games. In ruil heb ik: Streets of Rage 1, Sonic 1, Moonwalker, Monaco GP, Asterix and the Secret Mission, Klax, Ghostbusters, Mickey Mouse Castle of Illusion, Rambo 3 (evt. met geweer) en Double Dragon 1. Inkoop, verkoop, ruilen, alles is mogelijk. Ik heb extra veel over voor Role Playing Games. Tel.05198-1663, Tom Scheper.

Te koop: MegaDrive met 8 spellen en menacer (o.a. Terminator 2, Sonic 2 en Wonderboy in Monsterland). Ook 2 controlpads en een 6-button turbo controlpad. Alles in goede staat voor maar ƒ475,-. Tel.04125-4797, liefst na 18.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: Hook en Toki tegen Boogerman, Super Street Fighter 2, WWF Raw, Golden Axe 2, Zombies, X-man 2, Toejam & Earl, Chaos Engine, Brutal, Desert Strike, McDonald Treasure Land of Clayfighter 1. Tel.070-3658675, Brian (Den Haag). Na 18.00 uur.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: mijn Streets of Rage 3 ruilen tegen jouw Super Street Fighter 2 of te koop voor ƒ85,-. Met originele boekje en hoesje, nog geen 4 mnd. oud. Tel.038-655149, Michael (Zwolle). Tussen 16.00 en 20.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: jouw Rise of the Robots, Super Street Fighter 2, Warlock of Lethal Enforcers 1 of 2 tegen mijn Mortal Kombat 1, Alien 3, Chuck Rock 2, Streets of Rage 2, The Secret of Shinobi, X-man, Sonic 1, Global Gladiators, Starflight of Fatal Rewind. Tegen Rise of the Robots doe ik 2 spellen. Of wie ruilt zijn 32X tegen een paar van deze spellen. Tel.04920-45122, Bjorn (Helmond).

Te koop voor MegaDrive: Wrestle War ƒ15,-, Two Crude Dudes ƒ40,-, Rolling Thunder ƒ30,-, Powermonger ƒ30,-. Evt. ook te ruil. Tel.074-771923.

Te koop: MegaDrive met 2 controlpads (3-knoppen) en 5 spellen (Mortal Kombat 1, Super Thunder Blade, Sonic 1, Eternal Champions en Streets of Rage 2). Prijs ƒ270,- (alles in 1 koop). Tel.04760-74483, Stefan Nouwen (Panningen). Na 17.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Sonic 3 tegen jouw Samurai Shodown of jouw Samurai Shodown tegen 2 van deze spellen: Sonic 1, Batman, Mickey and Donald (World of Illusion), Global Gladiators en Worldcup Italie 90. Tel.020-6362784.

Te koop: MegaDrive II met 4 joypads, opbergkoffer voor de computer, pro action replay en 10 spellen (Rolo to the Rescur, The Ottifants, Global Gladiators, Super Monaco GP, Spiderman, Two Crude Dudes, Ghouls 'n Ghosts, Wonderboy 3, Shadow of the Beast 2, John Madden Football '92). Alles voor een vaste prijs van ƒ600,-. Tel.020-6824136, Michael (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil: MegaDrive met pistool en 2 spellen en een 6 in 1 voor ƒ250,- of ruilen Game Gear. Tel.030-960431, Sebastian.

Te koop voor MegaDrive: Aladdin, Mickey & Donald in World of Illusion, Ariel de kleine zeemeermin, Mortal Kombat 1, Fifa International Soccer '94. Alles met doosje en boekje. Prijs is bespreekbaar. Tel.016/501926, België (na 19.00 uur).

Te koop: MegaDrive + 11 spellen (o.a. Super Wrestle Mania, Crash Dummies, 6 menacer spellen, Global Gladiators) + menacer + 3 joysticks (1 quickshot controller) + doos om de spellen in te doen. Bijna alle spellen met handleiding en doos. Alles in 1 voor ƒ450,-. Ik verkoop niets los. Tel.02155-16734.

Te koop voor MegaDrive: Out of this World. Compleet i.z.g.st. voor ƒ15,-. Tel.077-737765, Frank Rycerz (Limburg).

Te koop: Game Gear + 2 spellen (Sonic 2 en Columns) + adapter. Samen ƒ250,-. Tel.04990-71038, Dennis (na 17.00 uur).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Sonic 1 tegen jouw Dune 2. Mijn Sonic 2 tegen jouw Mortal Kombat 2. Tel.078-184893, Benny.

Te ruil voor MegaDrive: Turtles Tournament Fighters, Mercs, NBA All Star Challenge, Tiny Toons voor SF 2 (SCE), Virtua Racing, Street Racer (2 van mij voor 1 van jou). Tel.08385-17711. Ik heb geen vervoer en ik ruil niet over de post.

Te koop: MegaDrive 1 + 5 spellen. Ook te koop: Mega CD II + 2 spellen. Spellen niet los te koop. MD + MCD II voor ƒ1000,- (Ook MD of MCD + spellen los te koop). Tel.01815-2724, Bas.

Te ruil voor MegaDrive: NBA Jam + Cliff Hanger voor NBA Jam Tournament Edition. Street Fighter 2 SCE of NBA Jam of Cliff Hanger voor een WWF worstelspel. Tel.03484-71862, Demian.

Te koop voor MegaDrive: Spiderman ƒ25,- en Sonic 3 voor ƒ75,-/ Samen voor ƒ90,- of ruilen tegen Super Street Fighter 2. Tel.03445-1980.

Sega Mega CD II + spel Road Avenger voor ƒ375,- en 32X met het spel Doom voor ƒ325,-. Tel.050-180937.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Fifa International Soccer ƒ75,-, Jurassic Park ƒ60,-, NBA All Star Challenge ƒ50,-, Shinobi 3 ƒ60,-, Sonic 2 ƒ75,-, Winter Olympics ƒ65,-. Of te ruil tegen NHL Hockey '95, Street Racer (MD), Pete Sampras Tennis, Davis Cup Tennis. Of allemaal te ruil tegen een 32x of een Mega CD met 1 spel. Evt. betaal ik iets bij. Tel.071-221367, Arjan (Leiden). Geen vervoer.

Te koop voor MegaDrive: Turtles The Hyperstone Heist ƒ100,-, Fantasia ƒ75,-, Dracula ƒ65,-, Jewel Master ƒ60,- of Super Thunder Blade ƒ50,-. Alle spellen samen voor ƒ325,-. Alle spellen voorzien van doosje en boekje. Tel.04116-73790, Boxtel.

Te koop: MegaDrive + 4 spellen (Sonic 2, Sonic & Knuckles, NBA Jam, Desert Strike). Prijs ƒ450,-. Tel.0403-3794, Berlicum.

Te koop: 32 X met Doom. Ook vele top MegaDrive spellen. Alles in perfecte staat. Prijs n.o.t.k. Tel.015/556115, Geert (België). Liefst in de buurt van Mechelen (België), anders moet je zelf voor vervoer zorgen.

Te koop: MegaDrive II + CD II met 3 joypads (2 6-buttons) + 11 spellen (o.a. MK 2, Virtua Racing, SF 2 SCE, Fifa '95, MKCD, Soulstar, Microcosm CD). Alles in doos + boekjes voor ƒ300,-. Tel.02297-2562, na 18.00 uur.

Gezocht voor MegaDrive: Dune 2. Ik wil hem ruilen of kopen. Tel.01880-12253, Jorik (Spijkenisse).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Street Fighter SCE, Double Dragon 3, California Games, Shadow of the Beast. Ruilen tegen: Jungle Book, Mario Andretti Racing, Pete Sampras Tennis, Micro Machines 2, Eternal Champions of andere gave spellen. Twee van mijn spellen tegen: Street Racer, Fifa 2, Lion King, Ecco 2, Virtua Racing. Tel.02290-43842, Darcy.

Te koop voor MegaDrive: MK 2 ƒ100,-, Mickey Mania ƒ75,-, NBA Jam ƒ75,-, Flashback ƒ75,-, Tiny Toons ƒ50,-, Global Gladiators ƒ35,- en Spiderman + Terminator + Tazmania samen voor ƒ75,-. Tel.01899-17187.

Te koop voor Master System: Chuckrock 2, Mickey Mouse en Pacman. Samen in 1 koop voor ƒ50,-. Tel.05132-1732.

Te koop voor Game Gear: Robocop vs. Terminator ƒ60,-, Dracula ƒ30,-, Double Dragon ƒ30,-, Wimbledon ƒ25,-, game pack 4 in 1 ƒ40,-. Alles met dozen en handleidingen. Ook te ruil tegen Fifa Soccer of een ander leuk spel. Tel.01828-12467, Thijs. Je moet het wel zelf komen halen.

Te koop voor MegaDrive: F1 ƒ120,-, Fifa Soccer '94 ƒ99,-, Tiny Toons ƒ60,-. In 1 koop ƒ275,-. Tel.079-415223.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Eternal Champions, Fifa International Soccer, Sonic 3, Mortal Kombat 2 tegen jouw Super Street Fighter 2, Streets of Rage 3, Virtua Racing of Lethal Enforcers 2 (incl. gun). Tel.030-250595, Jurriaan Souer.

Gevraagd: Sega MegaDrive 2 en/of spellen. Liefst: Sonic 1, 2 en 3, Jurassic Park, Aladdin, Lion King + handleiding. Tel.01103-1749, Gerko.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Mortal Kombat 2 tegen jouw Road Rash 2 of 3 en mijn Jurassic Park tegen jouw Micro Machines 2 of Street Racer. Tel.05957-1465, Cor (Leens, Groningen).

Te koop: MegaDrive + 5 spellen (Virtua Racing ƒ150,-, Eternal Champions ƒ75,-, Bubsy ƒ75,-, Sonic + Talmid's Adv. ƒ75,-). Alles + 2 3-knops joypads en 1 6-knops joypad voor ƒ450,-. Tel.08370-13484, Jorik.

Te koop: Mega CD II voor ƒ350,- (Bfr. 7000), Sewer Shark ƒ50,- (Bfr. 1000), Ground Zero Texas ƒ100,- (Bfr. 2000), Jaguar XJ 220 ƒ75,- (Bfr. 1500). Tevens te koop voor Mega-Drive: Mortal Kombat 2 ƒ75,- (Bfr. 1500), Mortal Kombat 1 ƒ50,- (Bfr. 1000), Jurassic Park ƒ50,- (Bfr. 1000), menacer met 6 in 1 ƒ100,- (Bfr. 2000), Streets of Rage 2 ƒ75,- (Bfr. 1500), Mega Games 2 ƒ60,- (Bfr. 1200), Lion King ƒ80,- (Bfr. 1600). Tel.052/446134, Sven (België).

Te koop voor Game Gear: NBA Jam en Aladdin. In goede staat met doosjes en handleidingen. Tel.04958-96075, Joeri. Op weekdagen na 16.30 uur.

NINTENDO

Te koop: SNES + UN Squadron, Super Probotector, Mario World en Final Fight voor ƒ500,-. Tel.05943-1823, Rieks.

Te ruil voor SNES: Mario Kart tegen Street Racer of Super Probotector. Tel.020-6916988, Rick.

Te ruil voor Game Boy: Robin Hood tegen Mortal Kombat 1. Ook te ruil voor NES: Festers Quest tegen Kirby's Dreamland. Alles met doos en handleiding. Tel.01620-29541, David (Den Hout).

Te koop/te ruil: NES + 8 spellen (SMB 1, 2 en 3, Battletoads, Bionic CMD., Double Dragon, Zelda 1, Flintstones of te ruil tegen een andere gave computer. Vraagprijs ƒ250,-. Tel.040-528588, Bennie (Eindhoven).

Te koop voor SNES: Super Metroid 3 ƒ50,-, Zombies Ate my Neighbours ƒ40,-, Pitfall ƒ50,-. Alles incl. doosjes en handleiding. Z.g.a.n. Tel.05750-23741, ik heb geen vervoer.

Te koop: SNES met 3 spellen (Royal Rumble (worstelen), Super Mario Kart en Mario All Stars) en een Superscope + 6 spellen. Alles met handleiding en doosjes. 2 controlpeddels. Alles doet het nog goed. Vraagprijs ƒ450,-. Tel.01714-15024, Jeroen.

Te koop gevraagd: Game Boy (met kabellink en oortelefoon hoeft niet). Niet te duur en graag in de omstreken van Apeldoorn. Tel.055-671139, Sander (na 15.00 uur).

Te koop gevraagd voor NES: Airwolf + game genie boek deel 2. Tevens gevraagd codes voor Star Wars 8-bit. Tel.075-706062, na 18.00 uur.

Te koop voor SNES: Turtles 4, Turtles in Time en Desert Strike. Per stuk ƒ50,-. Allebei met doosje en boekje. Tel.02523-74670, Chris.

Te koop/te ruil: spellen voor de Game Boy en SNES. Veel keus. Tel.020-6244888, Lucas.

Te koop: SNES met 2 controllers, Profighter Q, converter en 25 spellen (o.a. Super Return of the Yedi, Time Warp, International Super Star Soccer, Street Racer) voor ƒ600,-. Ook te koop 5 Game Boy spellen: Warioland, Zelda, Addams Family, Tailgator, Rodland). Alles met boekjes en doosjes voor ƒ90,-. Tel.040-835701, Sebastiaan.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Star Wars (USA) ƒ70,-, Alien 3 ƒ70,-, Krusty's Super Fun House ƒ75,-, Super Bomberman ƒ75,-, Aero the Acrobat ƒ85,-, Fifa International Soccer ƒ100,-, Pitfall ƒ100,-. Te ruil gevraagd: WWF Raw, International Super Star Soccer, Street Racer, F1 Pole Position 2, Nigel Mansell Indy Car of een Super Game Boy. Andere voorstellen welkom. Tel.01814-2591, Rockanje.

Te koop: SNES + multitap + 2 gewone joysticks + 2 programmeerbare joysticks + scope met 6 spellen. Alles z.g.a.n. Winkelwaarde ƒ530,- prijs nu ƒ400,-. Tel.05232-61800, Joran Mulder (Hardenberg).

Te koop voor SNES: Mario Kart ƒ60,-, Sensible Soccer ƒ75,-, Addams Family ƒ65,-, Eric Cantona Football Challenge ƒ65,-, Cliffhanger ƒ50,-, Home Alone (USA) ƒ60,-, Road Runner (USA) ƒ65,-, converter ƒ20,-. Home Alone en Road Runner samen voor ƒ125,- + gratis converter. Te ruil: Earthworm Jim tegen Street Racer. Jeroen Bosgraaf, Doniaweg 64, 9104 GN Damwoude. Omg. Dokkum.

Te koop: NES + 6 spellen (o.a. Mario + Duckhunt, DD 2 en 3 etc.) + controllers + pistool en aansluitapparatuur. Spellen ook los te koop vanaf ƒ35,- t/m ƒ45,-. Alles met boekjes en doosjes z.g.a.n. Totaalprijs ƒ210,-. Tel.05197-1212, Johan (geen vervoer).

Te koop voor NES: Pinball, Snake Rattle 'n Roll en Double Dragon 2. Alledrie voor ƒ100,-, apart ƒ40,- excl. verzendkosten. In goede staat met doos en beschrijving. Tel.08870-12380, Boy.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Metroid ƒ75,-, Zelda ƒ75,-, World League Basketball ƒ30,-, UN Squadron ƒ30,-, R-Type ƒ30,-, Mario World ƒ45,- of ruilen tegen joysticks (niet 1 tegen 1), multitap, scope, Mario Paint, Game Boy + Tetris, Zelda (Game Boy), spelbeschrijving boekjes (niet 1 tegen 1). Tel.045-422087. Bram (Heerlen). In omgeving heb ik vervoer. Eerste koop/ruil spel v. ƒ30,- gratis.

Te koop: SNES met 7 spellen (Mystical Ninja (USA), Spike Mc Fang (USA), MK 2, Superstar Soccer, Home Alone, Addams Family 2, Jimmy Connors), 2 controllers en een converter voor ƒ1000,-. Tel.05998-35895.

Te koop: SNES + Street Fighter 2, Alien 3 en Flashback voor ƒ400,-. Tel.05943-2457, Erwin.

Te koop: NES + 5 spellen (Paperboy 2 (met code), Blue Shadow, Turtles 2 arcade game, The Flintstones, Top Gun 2). Met video game preservers en een joystick. Prijs ƒ280,- of ruilen tegen een kleuren tv. Tel.05127-1948, Rolf (na 20.00 uur).

Wie wil Zelda (SNES) ruilen voor mijn spellen Dragon Ball Z 2 of Spiderman X-men (USA). Ook te koop. Tel.010-4783779, Janto (na 18.00 uur).

Te koop gevraagd: SNES spellen. O.a.: Tum & Bum, Stunt Race FX, SimCity, Desert Strike. Tel.020-6461163, Gabi (na 16.00 uur).

Te koop voor SNES: Rise of the Robots. Z.g.a.n. met doosje en instructieboekje voor ƒ140,-. Tel.05920-47650, Rodie Blosma (Assen).

Te ruil voor SNES: jouw SimCity tegen mijn Mario Kart, Fatal Fury (USA), Blues Brothers (USA), Alien vs. the Predator (USA), SMW scope 6. Tel.05910-19771, Roy (Emmen).

Te koop: Game Boy + vergrootglas met licht + accu + tasje + 4 spellen (Sensible Soccer, Spiderman, Mysterium en Choplifter 2) voor ƒ200,-. Ik verkoop niet los. Tel.02155-16734, Raymond Bos.

Te koop/te ruil voor SNES: Champions World Class Soccer voor ƒ80,- (nieuw ƒ140,-) of ruilen tegen een voetbalspel. Tel.08367-68912, Duiven bij Arnhem.

Te koop: SNES + controllers + converter + profighter q + 25 spellen (o.a. Super Return of the Jedi, Timewarp, Pitfall, International Superstar Soccer). Alles voor ƒ600,-. Ook te koop: 5 Game Boy spellen + boekjes (Warioland, Zelda, Rodland, Addams Family en Tail Gator) voor ƒ90,-. Tel.040-835701, Sebastiaan.

Te koop/te ruil voor SNES: Wild Wacky Sports (Tiny Toons) voor ƒ125,-, Aero the Acrobat voor ƒ35,-. Ruilen voor MK 2, Vortex en Street Racer. Tel.020-6721810.

Te koop: omgebouwde NES + 2 controllers + 260 spellen in 1 voor ƒ150,-. Ook te koop: SNES + 2 controllers + converter + het spel Shaq Fu voor ƒ300,-. Shaq Fu ook te ruil voor MK 2, SSF 2 of Wolfenstein 3D. Tel.03420-17954, ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil voor NES: Ecxitebike ƒ25,-, Alpha Mission ƒ30,-, Snow Brothel ƒ35,-, Four Player Tennis ƒ50,-, Jack Niklaus Golf ƒ40,-, Kickle Cubicle ƒ40,-, Low G-man ƒ25,-, Blow Out ƒ65,-, Soccer ƒ50,-, Boulder Dash ƒ30,-, Festers Quest ƒ35,-, Godzilla ƒ40,-, Blades of Steel ƒ45,-, Capt. America ƒ45,-, Marble Madness ƒ50,-, Solstice ƒ35,-, Roadblasters ƒ47,50, Star Wars ƒ27,50, Solar Jetman ƒ45,-. Ruilen tegen Days of Thunder, Bigfoot, Talespin, Stealth ATF, Match Rider, Monopolie, RC Pro Am 1 of 2. Of 2 van mij tegen SNES spellen, bijv.: True Lies, Super Mario Kart, Earthworm Jim, Stunt Race FX, Street Fighter 2 (turbo) of SimCity. Tel.077-518658, Venlo (geen vervoer).

Te ruil voor SNES: Starwing voor een van jouw spellen. Het liefst: Beavis & Butt-head, Mortal Kombat 1 of 2, Road Rash 1, 2 3, Super Mario All Stars, De Smurfen of een ander gaaf vlieg- of vechtspel (geen Pitfighter of R-Type). Tel.02507-18418, Bob Al.

Te ruil gevraag voor SNES: SimCity en Mario Paint. Ruilen voor Pilotwings, Another World, Eye of the Beholder, R-Type. Tel.02510-41453, Jeffrey (na 17.00 uur).

Te ruil voor SNES: Gods, Adventure Island, Cybernator, Super R-Type, Battleclash, Act Raiser 2. Ruilen tegen: NBA Jam, Mortal Kombat 2, Fifa Soccer, NBA Jam 2, Mickey Mania (2 tegen 1 ook mogelijk). Tel.070-3176843, Stefan (na 18.30 uur).

Te ruil voor SNES: Zelda 3, compleet met doosje, boekje e.d.. Ruilen tegen Secret of Mana of ander tof avonturenspel. Tel.02290-34231, Amir (Hoorn).

Te koop: NES + zapper + 2 joysticks + 10 spellen (o.a. Super Mario Bros 1, 3, Ducktales, Gauntlet 2, Adventures in the Magic Kingdom) + game genie. Alles in goede staat in doosjes en met boekjes. Vraagprijs ƒ250,-. Tel.072-617726, na 16.30 uur.

Te koop: SNES in goede staat met spellen (Zelda 3 (USA), Super Mario World, Starwing) en met converter. Prijs ƒ310,-. Tel.020-6382243, na 18.00 uur.

Heb jij een leuk spel of CD-ROM voor mij die je wilt ruilen of verkopen? Tel.01810-16038, Richard (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor SNES: mijn uitgespeelde Super Mario All Stars en Starwing voor jouw Mortal Kombat 2, Street Fighter 2 of te koop voor ƒ110,-. Tel.010-4320827.

Gezocht voor NES: Dragon Warrior deel 2 t/m ...? Tel.04199-3958, R. Hofmans (Hedel).

Te ruil voor SNES: Parodius met Ned. handleiding en doos compleet. Ruilen tegen: Starwing, Zelda, Mr. Nutz of Buster Busts Loose (Tiny Toons). Tel.04498-54298, Debbie (Sittard).

Te koop: SNES + 2 controllers + aansluitingen + opbergkoffer + 3 spellen (Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Donkey Kong Country). Alles in originele verpakking met boekjes en doosjes (alleen SM All Stars zonder doosje). In zeer goede staat, nog geen 2 mnd. oud. Nieuwprijs ƒ700,-, vraagprijs ƒ450,-. Tel.02154-24170, Pyhai (Baam).

Te ruil voor SNES: Tiny Toons (Buster Busts Loose) en Exhaust Head tegen: Zelda, Secret of Mana, Illusion of Gaia of Soulblazer. Tel.02280-16002, Jacco Visser (Enkhuizen). Na 16.00 uur.

Te koop: Game Boy met 11 spellen (o.a. Zelda, Cliffhanger, Home Alone) + linkkabel + boekjes voor ƒ400,- (winkelwaarde ca. ƒ950,-), of dit alles ruilen tegen SNES met 2 of meer spellen. Tel.01804-22990, Mathijs (Ridderkerk).

Te koop: NES met 9 spellen + boekjes (o.a. Mario Bros 3, Megaman 2, Ghostbusters 2). Geheel compleet met 2 controllers en zapper. Prijs ƒ200,-. Tel.01807-19891.

Te koop: SNES, incl. 5 spellen (o.a. Stunt Race FX, Starwing), converter en een koffer. Dit alles voor ƒ550,-. Je moet hem zelf komen halen. Tel.0546-817686, Daniel.

Te koop/te ruil voor SNES: mijn Mortal Kombat 1 met boekje, helaas zonder doosje. Tegen jouw Super Metroid, Pilot Wings of Desert Strike. Liefst met boekjes. Of te koop voor ƒ55,-. Tel.071-317515, Leiden (na 16.00 uur).

Te koop: SNES + 2 joypads + 1 turbopad + 14 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, Flashback, Supermetroid, scope met 6 spellen, Mickey Mania). Alles in goede staat. Prijs ca. ƒ600,-. Tel.020-6321948, Wouter (na 18.00 uur).

Te koop voor SNES: Donkey Kong Country ƒ120,-, World Cup USA '94 ƒ60,-, Bart Simpsons Nightmare ƒ45,- (USA), Striker (Eric Cantona Football) ƒ50,-. Tevens te koop voor Game Boy: Bubble Ghost ƒ25,-, Crash Dummies ƒ20,-, Heianky Alien ƒ20,-. Tel.01880-40703.

Te koop: Game Boy (compleet) in goede staat + 3 spellen (Tetris, Asterix, Megaman 2). Alle spellen met handleiding + adapter + hoesje. Vraagprijs ƒ280,-. Tel.05722-2251.

Te koop: NES met 2 joysticks, zapper en 7 spellen (Mario Bros/Duck Hunt, Double Dragon 2, Turtles, Bayou Billy, Double Dribble, Stealth en Home Alone 2). Alles voor ƒ275,-. Tel.02510-39203, Colin (Beverwijk).

Te koop: SNES + 2 controllers en 3 spellen (waaronder: Street Fighter 2, Super Mario World en Zelda 3). En gratis: vele computermagazines. Alles z.g.a.n. voor ƒ400,-. Tel.03465-63521.

Te ruil voor SNES: Donkey Kong Country tegen Mortal Kombat 2 of Super Street Fighter 2. Te koop voor SNES: Mario All Stars voor ƒ175,-. Tel.03410-21215, Martijn. Ik heb eventueel vervoer.

Te koop voor NES: Hook ƒ35,-, Gremlins 3 ƒ35,-, SMB 2 ƒ35,-, World Cup ƒ35,-, Silent Service ƒ25,-, Ducktales ƒ30,-, Disney Adventures in the Magic Kingdom ƒ35,- of ruilen tegen SNES spel of SNES controlpad. Tel.05700-28356, Thijs (Schalkhaar). Omgeving Deventer.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood, Thomas Glas,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Bas le Clercq, Andreas Urhahn

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt,
Nella de Koster, Marie-José Reuwer EP&PP,
Marja van der Ploeg, Anne Rose Oosterbaan

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Rob Mekken, Harry de Waard,
Fotografie: Niels van Iperen.

Uitgever
Gregory Mijatovich

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)
Bezorging: via Media Expresse of Media Post

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer). België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

WEL EN WEE IN LIJN 2

Elke werkdag ga ik per openbaarvervoer naar de PU-redactie in Amsterdam. Eerst zo'n 20 minuten met de bus naar het Centraal Station en daarna nog een stuk met de tram. Het vreemde is dat in de bus nooit wat bijzonders gebeurt. Allemaal keurige heren en dames met koffertjes die in ijzige stilte naar buiten staren of de krant lezen. 'Goedemorgen' zeggen tegen de chauffeur als ze instappen en 'een prettige dag verder' als ze uitstappen, elke dag hetzelfde.

Nee, dan de tram. Lijn 2 om precies te zijn, dat is even andere koek. Goedemorgen zeggen tegen de bestuurder heeft weinig zin er wordt nooit op gereageerd. Hoe lang de rit precies duurt valt nauwelijks te voorspellen, er hoeft maar één vrachtwagen staan uit te laden en je bent zo weer tien minuten verder. Maar het meest opvallend zijn toch de passagiers. Ik weet niet hoeveel gekken er rondlopen in de hoofdstad maar volgens mij verzamelen ze in lijn 2. Vanochtend had ik er weer een voor me zitten. Een half uur lang zat hij keihard Sinterklaas liedjes te zingen. En dan spreken we over 8 uur 's ochtends in de eerste week van juni. Volle trams, en dat zijn ze bijna altijd, staan ook garant voor een 'enerverende' rit. Tussen de op elkaar geplakte meute bevindt zich altijd wel een aangeschoten passagier die luidkeels wil laten merken dat ook hij (het zijn altijd mannen) over die prachtige Amsterdamse humor beschikt. Hoe meer ze gedronken hebben des te dubbelzinniger hun geschreeuw. "Dames niet zo dringen, jullie komen allemaal aan de beurt." En na de eerste noodstop: "O jee, een lekke band; dames allemaal uitstappen we gaan even krikken". Ik word daar niet vrolijk van.

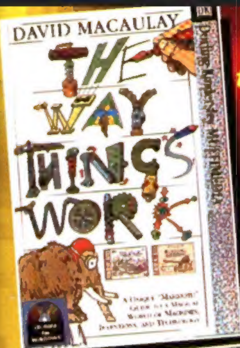
Maar vorige week maakte ik een klein wondertje mee: een trambestuurder met humor. Een gestresste dame kwam op de tram afgerend met twee kinderen bungelend aan haar armen. Nog nahijgend van de ultieme sprint vroeg ze de bestuurder: "meneer gaat u naar het zwembad bij het Museumplein". Waarop de bestuurder antwoordde: "Nee mevrouw ik moet werken vandaag".

De ruimte op deze pagina is te kort om verder uit te wijden over hash-rokende medepassagiers, boerende zwervers, scheten latende stiekemerds, kapotte trams en al het andere 'vervoerleed'.

Maar jullie zullen begrijpen dat ik elke morgen weer blij ben als ik neerplof in m'n comfortabele stoel op de redactie.

ED

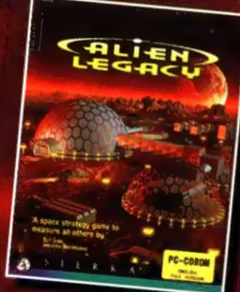
Het volgende nummer van Power Unlimited verschijnt 23 augustus 1995



The way things work
116.35

First Encounters
76.40

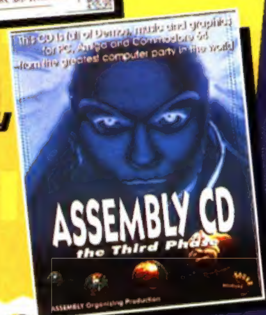




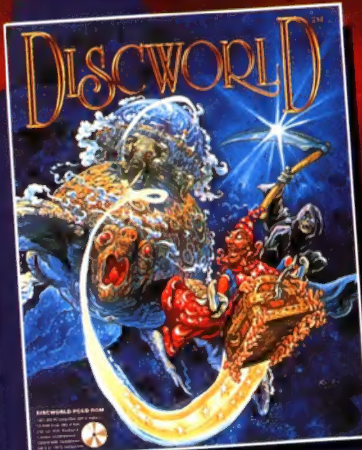


Alien Legacy
76.40

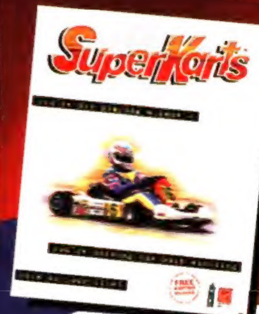
Microsoft Flight Simulator 5.1
81.10



Assembly CD
92.85







SuperKarts
76.40

Discworld
92.85

Premier Manager 3
76.40

Dunnet

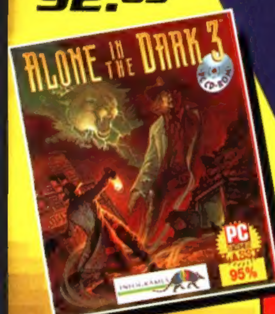
de beste games, de laagste prijzen elke week nieuwe CD titels!

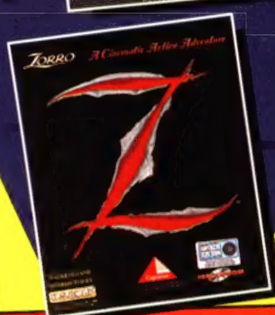


Mortal Kombat II
92.85



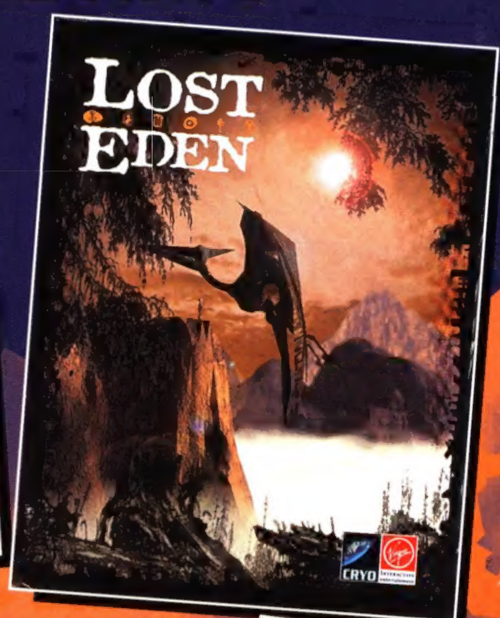
Psycho Pinball
92.85





Zorro
76.40





Alone in the Dark 3
92.85

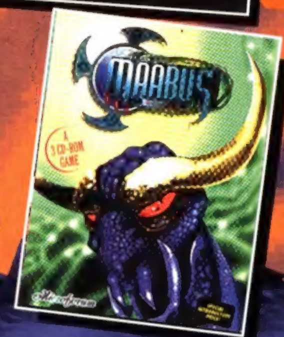
Bob Dylan Interactive	45.85
Dragon's Liar	34.10
Aces of the Deep	81.10
Beneath a steel Sky	92.85
Pinball Dreams De Luxe	57.60
Pinball Fantasies De Luxe	76.40
Doom 2	57.60
Creature Shock	92.85
Inca 2	34.10
Panzer General	45.85
Police Quest 4	45.85
Full Throttle	99.90
Red Baron	45.85

Iron Assault
76.40

Lost Eden
76.40







Maabus
99.90

Super Street Fighter II
76.40

Dominus
76.40

Alle genoemde prijzen zijn inclusief BTW.



Dunnet CD SHOP

Dunnet CD Shop - Computerboulevard Rotterdam - Goudsesingel 214.
Rotterdam ☎ 010-4008100 fax 010-4129650 e-mail pielanen@ib.com

troy 451